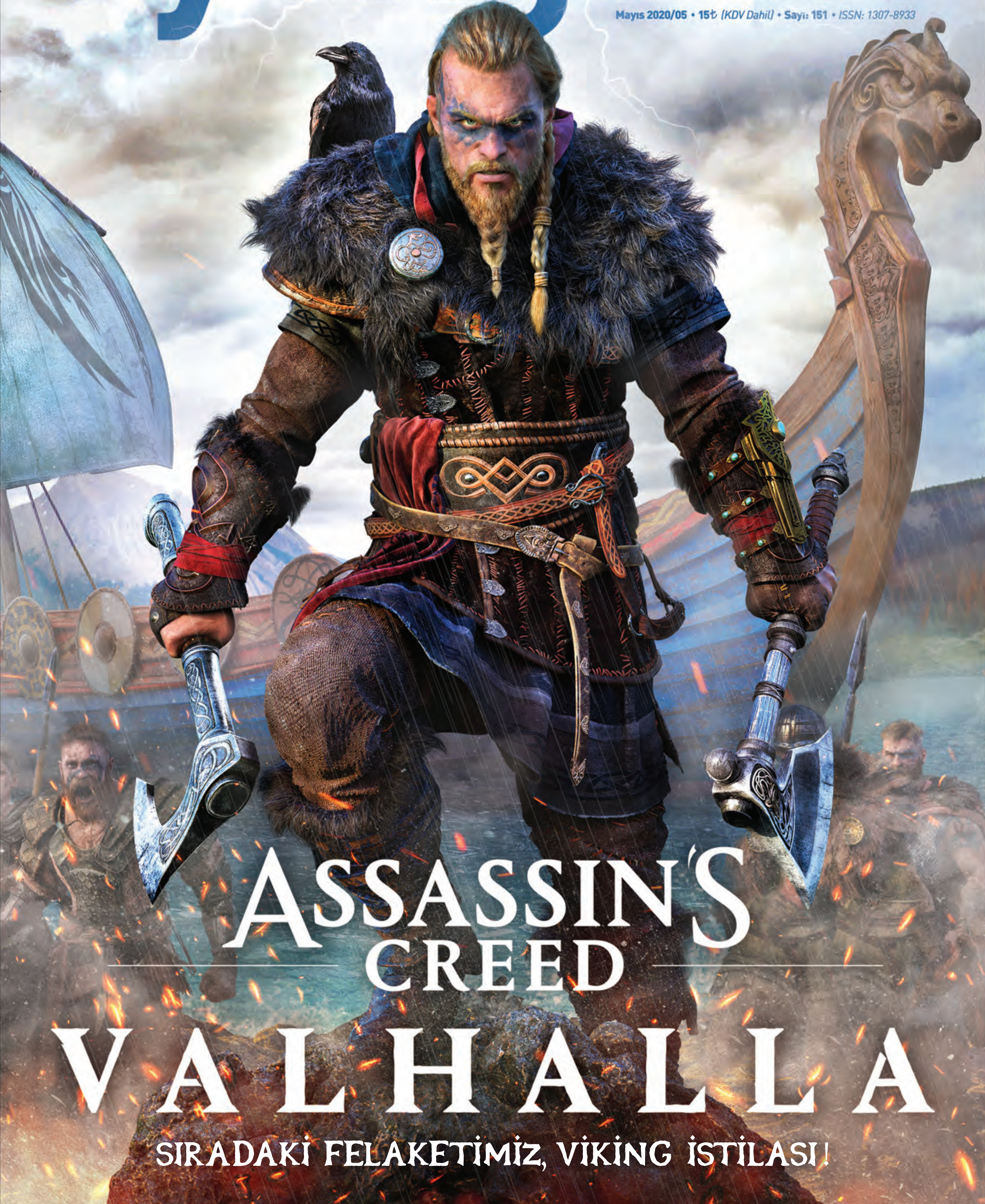
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer




73


Yikes!

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL











32

KAPAK

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Söylentiler doğru çıktı, Viking temalı yeni AC'ye merhaba deyin!



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

BİNBİR GECE OYUNLARI

Dünyada yaprak kıpırdamıyor olabilir ama oyun sektörü açısından durum şöyle: On yıldır beklediğimiz Mount & Blade Bannerlord erken erişime çıktı. Nostaljisi bile on yıldan uzun süredir devam eden Final Fantasy 7'nin yeniden yapımı, gerçekten de yepyeni ve pırıl pırıl fikirlerle dolu olarak yayınlandı. Karantina şartlarında hiç beklenmeyecek şekilde yeni Assassin's Creed duyuruldu. "Tek oyunluk dev yapımcı" unvanını çok uzun zamandır gururla taşıyan Riot Games'in Valorant'ını oynamaya başladık! Hepsi bir ay içinde ve herkes evindeyken oldu. Doğa kendine ait olanı geri alıyor derken kastettiğiniz bu muydu?

Eh, haliyle dergi tıka basa doldu bu ay. Tam bitirdik derken açıklanan Assassin's Creed: Valhalla'ya da kıyamadık, bir son dakika organizasyonuyla kapağı değiştirip yeni sayfalar ekleyip derginin anahtarını da kendisine teslim ettik. Can yazdı, Gizem tasarladı, Ömer düzenledi. Dur ben de Vikinglere teşekkür edeyim!

Gelelim iç meselelere, yani "dark side of the month"a... Geçen ay "bir ayda dünya ne çok şey değişti" diyerek açmıştık dergiyi, şimdiyse tam tersi... Nisan başından bu yana şartlar yerinde saydığı için Oyungezer'in Mayıs sayısı da bu yeni olağanüstü normale uygun şekilde, sadece dijital ve yine herkese ücretsiz. Dilerim hepiniz güvenli ve sağlıklı günler geçiriyorsunuzdur ve Mayıs Oyungezer'i zaten yerinde olan keyfinizi gıcırdatma görevi üstlenir. Hadi başlayalım!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Geçen ay Selam'ın konuğu Serpil'di ve kendisine ayın en sonunda, Selam'ı hazırlayıp bitirdikten sonra da bir sürü güzel mesaj geldi. O mesajları Serpil'siz cevaplamaya kıyamadım, dolayısıyla bu ay bir değil iki konuğu var Selam'ın!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖRLER: SERPİL & EREN

İçinde yeterince FF7 Remake muhabbeti olmayan bir Selam!

Podcast?

Merhaba değerli Oyungezer dergi ailesi!

1. Lütfen Turkcell Dergilik uygulamasına daha önceki eski sayılarınızı da koyun. Veya EA gibi "daha fazla içerik istiyorsan fazladan 5 dolar daha ver" de diyebilirsiniz -lütfen bunu yapmayın :,(

2. Lütfen biraz daha Youtube'a içerik koyun. Hatta sohbetleri podcast olarak da atabilirsiniz. Ekipmanınız var nasılsa, tek gereken zaman ve istek.

Sağlıcakla kalın. - *Alperen Ustabaş*

Sana da merhabalar Alperen.

1. Bundan sonra dergideki bazı incelemelerin sayfalarını kesip "tamamını görmek istiyorsanız DLC'sini şuradan satın alabilirsiniz" falan diyeceğiz, nasıl fikir ama :) Turkcell Dergilik'e eski sayıları eklemeyi deneyeyim bu ay bakalım, doğru diyorsun.

2. Podcast'in tam zamanı aslında. Ev hayatına transfer olduğumuzdan beri saçı başı dağıttık, gecelerle gündüzleri birbirine kattık, kafamızın üstünde meyve sinekleriyle dolaşıyoruz. Yani video yapıp insan içine çıkacak durumda değiliz belki ama hâlâ konuşmayı unutmamış olanlarımız haftada birer podcast çıkarsa... belki verdiği enerjiyle arada saçımızı da tararız. Şu sayı bitsin, ben bir tane deneyeceğim. - Serpil



64'ler

Merhaba sevgili Oyungezer ekibi, bu size ilk mailim ve derginizi çıktığından beri büyük bir keyifle takip ediyorum. Öncelikle belirtmeliyim ki derginizi içerik ve tasarım olarak müthiş. Kapaklar, sayfa tasarımları, bölümler harika. Şubat sayısında Selam bölümünü okurken bir 64'ler dergisi kapağı görünce "acaba" dedim, "Oyungezer dergisinin, o yılların 64'ler dergisi estetiğiyle yapılmış halini görmek nasıl oldu?" Yani Oyungezer'e 64'ler dergisi skin'i giydirmek gibi. Aynı fontları, aynı tasarımı kullanmak. Bu şekilde hazırlanmış bir özel sayı okumak bence şahane olurdu.

Teşekkür ediyor, iyi yayınlar diliyorum, sevgiler. - *Hakan Yavuzyılmaz*

Selamlar kadim okur Hakan. Bu zamana kadar mail atmadığın için duyduğum kırgınlığı dile getirir, ismini daha fazla görmeyi umar ve bir hoş geldin derim! Retro görselliği seven birisi

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

olarak dediğine ilk başta "üf çok şahane olmaz mıydı" dedim ama aslında düşününce, mantıklı olmazdı. Her ne kadar eski oyuncuların bayılacağı bir hamle olsa da "Oyungezer günümüz oyunculuğunun içinde değil, insanlardaki retro dergicilik damarına hitap ederek hayatta kalıyor" mesajı verirdi ve hem yaşı fazla olmayan okurları hem de şahsen benim gibi nostalji hissinden çok hoşlanmayanları iterdi. Ama Pixel'deki bir dosya konusu için dediğin neden olmasın?

Teşekkür de, sevgi de bizden.



Sen! Strateji seviyorum diyorsun, RYO seviyorum diyorsun ama Fire Emblem oynamamışsın ha! Vurun kellesini!

The Last of Us

Merhaba Ömer Hocam ve sayın Serpil Hanım. Nasılsınız? Umarım şu günlerde iyisinizdir.

Aklımda kalan bir şey var: Haziran 2013'te (ki sizle tanıştığım ilk sayı) Sinan Akkol'un TLoU incelemesinin Kendi Halinde Mantar kutusunda yazdıkları, "Çin'de bunun yemeği var" demesi ve bu yıl yaşananlar. Beyefendi geleceği görmüş resmen.

Bir de derginin arka kapağında kaç aydır reklam göremedim. Ekonomik açıdan sıkıntınız var mı? Umarım yoktur, iyice boş bir ülke olma yolunda gidiyoruz :/ Sizi de kaybetmek istemiyorum :(

150. sayınız kutlu olsun bu arada :D
- *Çağlar Yapıcı*

Selamlar Çağlar. Sağlık olarak iyiyiz çok şükür. Moralim bozuk biraz sadece, bunları FF7 Remake incelemesini yazdıktan sonra yazıyorum da hiç memnun kalmadım o incelemeden, yazarlık yeteneğimi sorgular haldeyim.

Sinan Abi'nin dediklerine "mantıklı değerlendirme" diyelim, geleceği görmüş demek abartı olur. Neticede o mantarların var olduğu bir gerçek ve Çin'de yemeği olmayan bir ben varım herhalde :)

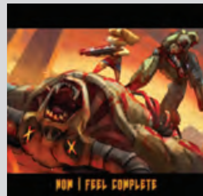
Çağlar merhabalar, kendi adıma evde kalmayı seven birisi olarak henüz sıkılmaya fırsatım olamadı zira 161 saat Persona 5 Royal'a gömdüm, arada Resident Evil 3, Valkyrie Chronicles falan derken de zaman su gibi akıp geçiyor vallahi. Ben normalde serbest çalışan ama işleri çok yoğun olan biriydim, benim sektörde işlerin durması biraz kafa dinlemek açısından iyi geldi diyebilirim ama Mayıs sonu gibi sahalara dönerim tahminimce.

Misal sen The Last of Us dedin benim de aklıma Güney Kore yapımı The Host filmi geldi. Orda da insanların kimyasal atıkları yüzünden nehirden bir canavar çıkıp şehre saldırıyordu ki mevcut virüslerin çoğu da doğanın dengesini bozmamız sayesinde bu kadar ölümcül olabiliyor. Ah bir de TLOU 2 ertelenmeyeydi iyiydi. - Eren

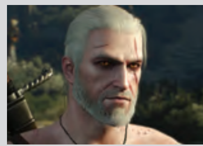
Bir de bebek plasentalarından mantı yapıp yedikleri bir film vardı, o Kore filmi miydi yoksa? Tam hatırlayamıyorum ama yiyip genç kalmaya çalışıyorlardı. Uzakdoğu mutfağı minik sürprizlerle dolu!

Ekonomik açıdan en büyük sıkıntı önümüzü göremiyor olmak Çağlar. Herhangi bir konuda karar verip adım atmak mümkün değil şu an. Tüm anlaşmalar, bağlantılar bir şekilde dondu ama zaman durmuyor. Bir şeyler için göz göre göre geç kalıyoruz. - Serpil

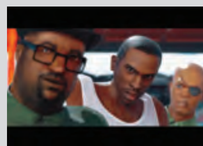
Videolarda Bu Ay



→ Doom - Animal Crossing dostluğu internetten çıkmış en güzel şey olabilir ya: ***tinyurl.com/ogz-151-eternal-horizons***



→ Ramazan'ın yüzü suyu hürmetine hacınıza selam vermeyi unutmayın: ***tinyurl.com/ogz-151-witcher***



→ Avengers'ın bulaşmaması gereken tek, sadece tek yer vardı, San Andreas'taki CJ'in mahallesi: ***tinyurl.com/ogz-151-avengers-cj***

Değişen zamanlar, değişen değerler!

Selam Oyungezer ailesi! Aslına bakarsanız bu mesajımı aklımdaki sorulara mümkünse başta Serpil Hanım olmak üzere Oyungezer dergisinin eski kalemlerinden yanıtlar almak için yazıyorum.

26 yaşında bir öğretmenim. İnternetin evlere girmeden önceki döneminde CD aradığımız zamanlardan, internetin yaygınlaşmasıyla torrent ve korsanın yükselmesine, ardından da ulaşılabilir fiyatlarla dijital platformlardan oyunlara ulaşabildiğimiz zamanlara yaptığımız yolculuktaki göçmenlerden birisiyim ben de sizler gibi.

Bahsettiğim yolculukta sürekliliğini gördüğüm ve değişmeden kaldığına şahit olduğum nadir şeylerden birisi oyun dergileri oldu. Daha önceden haberleri takip etmek, oyun çözümlerine ulaşmak ve dahası bu alandaki bilgi birikimimizi çoğaltmak için alıp okuduğumuz dergiler halen devam ediyor. Fakat bir diğer taraftan bu bana ilginç geliyor. Çünkü artık haberlerin hepsi e-mail'le akışımıza düşüyor, oyun çözümlerine video oynatan platformlardan anında görüntülü bir şekilde ulaşabiliyoruz ve bu konudaki bilgi birikimini arttırmak isteyenler yazılı basını çok da fazla

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

tercih etmiyor. Daha önceleri reklam alan sayfalardan içeriği okuyamadığım dergiler, artık reklam dahi alamıyor (Mart sayısında reklam aldığınızı gördüğüm için inanın inanılmaz mutlu oldum). Ancak dergicilik ve Oyungezer halen devam ediyor. Merak ettiğim şeyse şu; bu değişen devirde Oyungezer vizyonunu ve var olma amacını nasıl değiştirdi. Neden halen devam ediyorsunuz? Sizi buna iten güç ve motivasyonu nereden buluyorsunuz? Çünkü bu gerçekten çok zor olmalı ve karşılığında verdiği ödül de gayet düşük olmalı. Sizin bu dergide ve geleceğinde bulduğunuz değer nedir?

Buna ek olarak, dergiyi nerede hayal ediyorsunuz. Yani sizin için başarı tanımı nedir ve ne olsa işte bir fark yarattık ve başardık dersiniz. Gelecek vizyonunuz nedir?

Üçüncü olaraksa şunu sormak istiyorum, siz de podcast veya video gibi yazılı medyadan farklı mecralara geçmeyi düşünmek durumunda kalıyor musunuz?

Bu soruları sorma amacımsa şu; yüksek lisans öğrencisiyim aynı zamanda ve tez yaz(am)ıyorum. Çünkü bilginin inanılmaz aktığı bir devirde yaşıyoruz, artık uzmanlık iddia etmek mümkün değil. Bunu bilse bilse Oyungezer bilir derken önceden, artık bunu beklemek imkânsız. Ayrıca kaliteli içerik bir fark yaratamıyor. İnsanlar her zaman için kendilerine benzettikleri ve yakın buldukları şeyleri tercih ediyor. O halde insanları manipüle edebilecek kadar şov yapmak varken bir konu üzerine uzmanlaşmak neden? İnsanlar neden bu kadar acıya katlanıyor ki? Bu sorular arasında tezimi yazarken beni ittirecek bir motivasyon bulamadım. Ancak siz halen dergiciliğe devam ediyorsunuz. Nasıl? Sadece bunu anlamak istiyorum.

Son 6 aydır dergilerinizi düzenli almaya başladım. Umarım devamı da gelecek. Şimdiden vermiş olduğunuz emeklerin tamamı için teşekkürler. *- Eren Kıtka*

Selamlar Eren. Tam Serpil'lik sormuşsun sorularını. O yüzden hemen 1-2 şey söyleyip sözü ona bırakacağım.

"İnsan neden dergi okur?" sorusu konusunda Kasım 2017 sayısında bir şeyler karalamıştım. Ne çok yüzeysel ne çok derin, tematik bir şeyler okumak isteyenler; gündemi, oyunları günlük olarak takip etmeye vakti olmayanlar; az yorum alması ve daha fazla vakitte hazırlanması nedeniyle daha özgür yazılar okumak isteyenler ve bu yazıları zaman zaman özel sayfa tasarımları eşliğinde okumak isteyenler dergileri tercih edebiliyor. Evet doğal olarak eski popülerliği yok dergilerin ama bu ve bunlar gibi sebeplerle okuyucuya sahip olmayı da sürdüreceklerdir diye düşünüyorum.

Adaşım olduğunu ve güzel fikirlerini görünce ben de araya kaynayayım dedim Eren. Ben aklımda hiç olmamasına rağmen bu ekibin içinde bulmuştum kendimi ve 5-6 yıldır da düzenli yazıyorum ancak, ama verdiğimiz emeğin maddi karşılığını kesinlikle alamadığımız da ortada. Lakin mesele karşılık almak değil benim açımdan, bir fikrin bir şeyleri değiştirebileceğine inanmak veya birilerine dokunabildiğini görmek. Bu bana yeterli. Ayrıca her ay sonunda Gizem'in nefis işçiliğini görmek için bile bu işi yapmayı seviyorum ben. Ve bir web sitesinden de bir videodan da daha kıymetli geliyor sonuçta çıkan ürün. Ayrıca dergideki diğer yazar dostlarımızı da tanıyamaz, pek çok değerli anı paylaşamazdık Oyungezer olmasaydı. Olayın çok fazla farklı yönü var anlayacağın. - Eren

Ama Eren bu mektup değil, bu sekiz sayfalık röportaj :) Ben detaylara fazla dalmadan yanıtlamayı deneyeyim.

Dergiler kendi gündeminin etrafında şekillenen şeyler. Sadece oyun değil; spor dergileri de, politika dergileri de, yaşam dergileri de gündemi sadece kendi yaratıcı içeriklerinin bir aracı olarak kullanır, en azından öyle olması gerekir. Yani haberleri listeleyip geçmek, birkaç tane de inceleme / ilk bakış hazırlamak internet öncesi yıllarda bile dergiciliğin amacı değildi. Para kazanma kısmıysa bambaşka bir konu. Kazansak şahane olurdu tabii ama bir motivasyon sebebi olarak para kazanmayı seçmek zaten bu işin doğasına pek uygun değil. En başından beri söylediğimiz gibi, dergi sevdiğimiz için hâlâ hayatta. Bu sebeple çıkıyor.

Dergiyi ileride gördüğümüz yer, olduğu yerden çok farklı değil. Zaten "ilerisindeyiz" Oyungezer'in, ilk zamanlarında burayı düşlüyorduk, ve şimdi buradayız.

"Düşünmek durumunda kalmak" çok acıklı bir ifade olmuş. Biz hâlâ istediğimizi yapmanın peşindeyiz. Yapmaktan mutlu olduğumuz her şeyi arada deniyoruz, beğenmezsek vazgeçiyoruz, iyi giderse geliştiriyoruz... O kadar da ezme bizi ya. Youtuber'lığın kurallarıyla değil ama kafamıza göre video yaptığımız da oluyor ama asıl oyun alanımızın yazmak olduğunu da biliyoruz. Dönüp dolaşıp yine sayfalara gömülüyoruz.

Kaliteli içeriğin fark yaratmadığı fikrineyse hiç katılmıyorum. "Fark yaratmaktan" kastın rakamlarsa, elbette, popüler olan daima tüketmesi daha kolay olandır, bu da genellikle abur cubur içeriğe denk düşen bir şey. Ama fark yaratmak bu değil ki. İnsanların hayatına dokunabiliyorsan, bakış açılarını zenginleştiriyorsan, beş dakika sonra unutulup giden değil iz bırakan bir iş yapma derdindeysen kaliteli içeriğin çok büyük fark



cRPG'ler Planescape Torment zamanındaki altın çağının bir yenisini yaşıyor.

yarattığını görebilirsin. Daha da güzeli o içeriğin ulaştığı insanların dönüp senin hayatında fark yaratması tabii. Baştaki motivasyon sorusunun bir cevabı da burada; şahane insanlardan teşekkür almak için yapılan şeye dergi denir. - Serpil

Expecto

Çok sevgili Oyungezer nibbas, umarım sağlıklısınızdır ve karantina iyi gidiyordur. Ben şahsen tedbiri elden bırakmadan 5 aydır evden çıkmayıp 24 yıldır da sarılmıyorum kimseye.

Bu karantina sayesinde hayatıma Harry Potter girdi. Bütün oyuncuların aklına geldiğini tahmin ediyorum: Kendi karakterimizi yaratıp o karakter yapısına uygun binaya, o binanın kendine has yeteneklerine sahip olduğumuz, malumunuz büyü öğrendiğimiz, arkadaşlıklar-düşmanlıklar kurabildiğimiz, hatta istersek Karanlık Lord'a katılmayı bile seçebileceğimiz bir Harry Potter RYO'su efsane olmaz mıydı? Skyrim ve Bully tadında; istersek okuldan kaçalım Yasak Orman'a gidelim vs... Fazla yer kaplamamak adına ihtimalleri kısa keseceğim zira herkesin aklında birçok ihtimal canlanmıştır ama şöyle özetleyeyim: Bethesda özgürlüğünde ve Rockstar özeninde (Hippogriff gagasından ışık seker ve gözlük camını aydınlatır gibi aşırı önemli detaylar mesela) bir H. Potter evreni oyunu diyeyim. VR desteği de olsa, büyü yapsak FPS kamerasından... Hatta gerçek ahşaptan asa sözü veren bir koleksiyon sürümü çıkarsalar... Tek sorun; Hogwarts'ta derse girmeyi oynayış açısından nasıl zevkli yapabilirler? Siz oyun geliştiricisi olsanız bu fikre sıcak bakar mıydınız yoksa "stop stop it's already dead" deyip hayatınıza devam mı ederdiniz?

Şimdilik bu kadar; ben Şemsiye Ltd. adlı şirkete mülakata giriyorum. Kırmızı camlı siyah gaz maskeli bir adam "savaşta hayatta kalmanın bizim sorumluluğumuz" olduğunu söyleyip duruyor. Şeker bir ortam. - Umut Şenol

Anket



ASSASSIN'S CREED SERİSİYLE ARANIZ NASIL?

- %56 Çoğunu oynadım
- %33 Birkaçını oynamışlığım var
- %11 Hiç oynamadım / Çok az oynadım

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Ezio sonrasında Hidden Blade'lerimizi sandığa kaldırdık ve sonrasında Animus'tan uyandık. @Barış Özçelik

Tamamen kâr amaçlı olmadan ve gizlilik oynanışını bozmadan önce en sevdiğim oyun serisiydi. @İsmet Burak Karahan

Bir süre sonra sıkıla sıkıla oynardım eskileri. Seri RYO'ya döndüğünden beri çok daha iyiyiz. @Ensar Karakaş

Eski tarzını da, yeni RYO tarzını da ayrı seviyorum. @Mertan Deniz

Çoğunu oynadım azını sevdim. @Coşkun Onur

→ SON OYNADIĞINIZ OYUNUN DÜNYASI VE SON İZLEDİĞİNİZ FİLMİN/DİZİNİN/ANİMENİN DÜNYASI BİRLEŞİRSE?

Dust 2'de Chris Hemsworth, kaçırılan Hintli uyuşturucu liderinin çocuğunu kurtarıyor (CS:GO, Extraction). @Seçkin Bilgen

Bartu Ben ve FF7 Remake. Ex-Soldier rolünde Bartu Küçükçağlayan, kafasında sarı peruk... @Yiğit Kocabaş

A Dog's Way Home ve Stardew Valley. Çiftliğe kedi yerine köpek aldık mı tamamdır. @Mesut Türkmen

ETS 2 ve Bad Boys 3, gerisini siz tahmin edin. @Uğur Coşkuner

Jojo Rabbit ve AC: Odyssey. Nazi ve Yunan mitolojisi karışımı. @Atakan Çamlıca

→ @OYUNGEZER: YARATICI MİSKİNLİK METODLARI GELİŞTİRDİN Mİ BİZ YOKKEN? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Evet ama acelesi yok di mi? Ben buna gelecek hafta cevap yazarım yeeaa... @pebblesinmymind

AC: Odyssey'de atı otomatiğe alıp etrafı geziyorum, dışarı çıkmışım gibi oluyor. @gulhis

Yorganın köşesiyle gözümü kapayıp ağzımı-burnumu açıkta bırakıyorum ve bu sayede gündüz aydınlıkta uyuyabiliyorum. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Selamlar Umut. Hareketsizlikten alınan kiloları saymazsan sağlıklı gibiyiz. FF7 Remake oynayabildiğin karantinaya da karantina denmez cennet denir zaten.

Söylediklerinden gaza gelip "harbiden niye yok" deyip şöyle bir internette gezindim de Warner Bros'tan 1800'lerde geçen bir Harry Potter RYO'su geleceğine dair güçlü söylentiler varmış meğerse 2 yıldır, ilk defa duydum şahsen. Hatta oyunun videosu bile sızmış da Warner kaldırtmış o videoyu. Bilmiyorum "Bethesda özgürlüğünde, Rockstar özeninde" gibi beklentilere girmek ne derece doğrudur ama bunca yıldır üzerinde çalışılan öyle bir proje varsa iyi bir şeyler bekleyebiliriz bence. Filmleri haricinde çok bir alakam yok Harry Potter dünyasıyla ama karşıdan bir RYO olmak için ideal bir evrenmiş gibi gelmiyor. Çünkü bir RYO'da savaşlar önemli yer kaplar malum ve Harry Potter dünyasında oynanışı çeşitlendirecek o kadar saldırı büyüsü yok diye biliyorum, kaldı ki RYO diyorsak farklı büyücü sınıfları da olmalı, HP dünyasında onlar nasıl olur onu da pek hayal edemiyorum. Yapsalar da görsek, merak etmekteyim.

Görüşürüz Umut, şirketin 2 metrelik, elinde bazukası olan bir İK sorumlusu var diyorlar, onla aranı iyi tutmaya çalış, kariyerinde sana yardımcı olacaktır.

Umut merhabalar, ben de aynı şekilde gaza gelip 7(8) filmi de izledim ve yeniden HP evreni sevgim depreşti, "after all this time" sahnesinde de gözümden yaş gelmedi desem yalan olur. Şimdiii Ömer'in dediği gibi sağlam bir Harry Potter RYO'su yoldadır, doğrudur lakin ben ondan daha umutluyum. Bir kere bin bir çeşit yaratık ve büyü var HP evreninde, ayrıca bunu en iyi Ömer'in düşünmesi gerekirdi zira ikimizin de gündüzleri okula gitmeli akşam yaratık kesmeli favori bir oyunumuz var. Adı da Persona... Hatta oradaki confidant sistemi de direktman uygulanabilir Harry Potter'a. HATTA, Fire Emblem: Three Houses oyunu böyle üç adet farklı evin olduğu, öğrencilerle birebir iletişimde olduğun ve eğittiğin bir oyun ve üç ayrı evle de oynadığında farklı durumlar ve öğrencilerle karşılaşıyorsun. Yani kendi adıma Rockstar ve Bethesda'dan ziyade Atlus veya Intelligence System'ten bir HP oyunu görmeyi yeğlerdim zira adamların en iyi yaptıkları iş günlük yaşam ve fantastik soslu aksiyonun iç içe geçtiği, karakterlerine bolca zaman ayıran oyunlar yapmak. Batı tarzı RYO işi sıkıcı olabilir gibime geldi. Telefonlar için yapılan Harry Potter: Wizards Unite var, o da Pokemon Go'nun bir değişiği olmanın ötesinde kendi karakterini de belli oranda geliştirebildiğin bir oyun lakin çok aşırı derin değil tabii ki ve de ülkemiz Google veya Apple mağazalarında yok maalesef. - Eren

Updated My Journal

Virüs dolayısıyla hâlâ evde olduğumuz şu günlerde tek eğlencem How I Met Your Mother ve Planescape Torment oldu. Şöyle bir tatil olsa da kafamdaki oyunları, dizileri ve filmleri gönül rahatlığıyla tüketsem diyordum da umduğum bu değildi doğrusu. Karantina başladığında en azından kafamdakileri tüketebilirim diye olaya olumlu yönden bakmaya çalışmıştım ama 2 şeye saplanıp kaldığıma sevinsem mi üzülsem mi bilemedim.

1. Yazın PC toplarsam Monster Hunter: World almayı düşünüyorum fakat alışma süresinin uzun olduğu söyleniyor ve bu da gözümü korkutmuyor desem yalan olur. O alışma süreci çok sancılı geçiyor mu?

2. Bir platform oyuncusu olarak Ori and The Blind Forest'taki Ginso Tree'den kaçma kısmını çok zorlanmadan geçtiğim için gurur mu duymalıyım yoksa Celeste'i bitirmem yaklaşık 5 ay sürdüğü için kendimden utanmalı mıyım?

3. Eser'in Disco Elysium incelemesini tekrar okurken gaza gelip PC kaldırmadığı için Disco yerine Planescape Torment aldım ve cRPG türüne sonunda giriş yapabildim ve şimdiye kadar kendime RYO sever dediğime utandım desem yeridir. Yazım kalitesi, atmosferi, karakterleri gerçekten muhteşem, hatta o kadar muhteşem ki savaş mekaniklerinin dandikliği azıcık bile gözüme batmadı ve daha sadece 15 saat oynadım. Onu bitirince oynayabileceğim, düşük sistem isteyen ama daha modern bir cRPG öneriniz var mıdır?

4. Sizce Playstation bu nesil Game Pass benzeri bir sistem duyurur mu?

5. Point 'n click macera türünden pek hoşlanmam ama Sanitarium senaryosuyla ilgimi çekiyor. Türden hoşlanmasam bile şans vermeye değer mi?

1 aylık emeğiniz olan Mart sayınızı ücretsiz dağıtmanız gerçekten tebrik edilesi bir hareketti. Okuyucusuyla bu kadar samimi olan bir dergi okumadığıma yemin edebilirim. Mail atarken bile bir arkadaşıma yazıyormuş gibi hissettirmeyi başarıyorsunuz. Umarım o sayıyı basıp az da olsa kazanç elde edersiniz. O kadar emeğin boşa gitmesi gerçekten üzücü olur. *- Altay Çaya*

İnsan böyle dönemlerde oyunların ve dizilerin aslında ne kadar çok zaman alan şeyler olduğunu daha bir hissediyor. Zaman var ama işte o oynanacaklar/izlenecekler listesi bir türlü azalmıyor.

1. *Monster Hunter serisini PS2'deki kabız günlerinden fena halde esnek World günlerine kadar oynadım ama her oyunda az biraz değişen silahlardan ve mekaniklerden dolayı biraz alışma süreci olmuyor değildi. Lakin sıfırdan başlayan insan için alışması daha*

zor tabii. Bu noktada World'ün zorluk eğrisinin daha yumuşak olduğunu ve belli bir yere kadar da elinden tuttuğunu söyleyebilirim en azından. Hani çok da korkmana gerek yok, o kadar acımasız değil. Zaten diğer oyunculardan her zaman yardım alabilirsin ve bundan fazlasıyla da eğleneceksindir. - Eren

2. *Gene iyi bitirmişsin Celeste'i, ben yarıda bırakmıştım misal. Ori'yi ama söve söve de olsa bitirmiştim. İkinci oyun çok daha dengeli, ona da kesinlikle şans ver derim. - Eren*

3. Planescape Torment hakkında söylediklerine katılmamak elde değil. Makinen Disco Elysium'u kaldırmayacak durumdaysa ne önereyim bilemedim. Pillars of Eternity ve Tyranny şahanedirler, onları bir deneyebilirsin. Ama madem Planescape Torment'in eskiliği sana koymadı, Baldur's Gate 1 ve 2'yi de kesin oynamalısın.

4. Hiç sanmıyorum. Microsoft'un Game Pass'e yönelme sebeplerinden biri Xbox One'ın hayal ettiği kadar çok satmaması ve dolayısıyla oyun satarak çok kâr edemeyecek olmasıydı. Game Pass üyelikleri sayesinde hem konsol satışlarını arttırdı hem de iyi gelir elde etti. Sony zaten deli gibi PS4 sattığı için öyle bir şeye gerek duymadı, sattığı oyunlardan parayı kırdı. Önümüzdeki nesilde eğer Xbox bir şekilde Playstation'ın satışlarını geçmeyi başarır, arayı da açarsa Sony ancak o zaman o tip bir üyelik düşünür. PS5 ve Xbox Series X arasında hangisi daha çok satar kesin konuşmak zor ama satış rakamları arasında bu nesildeki kadar uçurum olacağını sanmıyorum. Dolayısıyla ben Sony'den yine beklemiyorum Game Pass benzeri bir sistem.

Ben böyle bir sistem kesin gelir diyorum zira PS5 ilk çıkışında hem pahalı hem de sınırlı sayıda olacak, dolayısıyla daha ilk yılında az satacak. Sony bu açığı geriye dönük uyumluluk, remaster'lar ve işler cidden kesatsa PS Plus'a bir ayar çekerek kapatmaya çalışmayı deneyebilir gibi gelmek bana. - Eren

5. Aynen ben de point 'n click çok seven bir insan değilim ve aynen ben de Sanitarium'un övgüsünü çokça duyup oyunu oynadım. İyi ki de oynamışım, cidden harikaydı. Tavsiyedir.

Teşekkürler ediyorum komplimanlar için. Şahsen bu dönemde benim için dergi tarafında değişen iki şey oldu; biri derginin fiziksel versiyonunu alıp sayfaları çevirememek garip geldi; diğeri de insanlar sıkıldığı için Selam'a daha fazla mail geldi :)

Covid-19 Günlerinde Aşk

Merhabalar. Covid-19'a karşı en ön cephede olmasam da, branşım olmasa da yani, mediiiiic diye imdat isteyen herkese can-ı gönülden koşmayı bir insanlık görevi bildiğim şu dönemde arada size yazma fırsatı bulduğuma mutluyum.

Öncelikle e-dergiyi hem ücretsiz hem temassız düşündüğünüz için Allah razı olsun. Para kazanılır da sağlık olmayınca manası yok değil mi? Dergiyi elimize alıp o kuşe kâğıt kokusunu Covid şüphesi olmadan içime çekmek istiyorum. Sapıkça değil, eminim seven vardır o kokuyu.

1. CoD: Warzone da hacker'lardan nasibini almaya başladı. Şimdi zaten ülkemizde diğer ülkeler gibi 100 mbit'lik interneti %100 kullanamayıp BFV, Apex falan filan gibi oyunlarda tetiğe basmadan çoktan ölmüş olduğumuz durumlar aşikâr. Battle royale'lere tam gireceğim hop bir hacker aimbot'çu falan. BFV'te şu an hacker'lar hacker olduğunu saklamıyor bile. Siz oyunları alırken, seçerken dergi olarak çok etkilisiniz, bu nedenle bu tarz oyun incelemelerinde bunları da açıkça eleştirin, aydınlatın ki ülkemizin oyuncuları bunlara prim vermesin.

2. Oyun ezmek dedim de çok beğenilen Divinity 2'nin bu kadar övülmesinden rahatsızım. Pathfinder Kingmaker is better than Divinitiy 2, change my mind, lütfen buyurun. Oyun "zevk almak istiyorsan" diyor "benim karakterimi seç" diyor. Benim gibi karakterle on saat uğraştığın RYO'ları sevenler bunu nasıl sever hayret. Nerede rol yapma? Harita okumak zulüm. Her yer fazla rengarenk. Yok efendim savaşlarda yaratıcılık varmış. Hep aynı şeyler yapılıyor, nerede yaratıcılık? RYO'cular diyalog sever tamam da dünya yanarken saçını tarayanların diyaloglarını rahatça es geçmek de benim rol yapma anlayışım. Yok, illa dinleyeceğim. Çünkü arada söyleyeceği küçük bir şey görevle ilgili belki de. İngilizce sorunu değil bu, yanlış anlaşılmasın. Anadilim de olsa çekilmez. Biraz daha sadede gelinebilir. Fallout 2 kadar olsa mesela. Gereksiz herkesle diyalog sekmesi açılmasa. Ya da o diyalog beni içine çeken şeyler söylese. Hele bazı yetenekleri almak oyunu oynayabilmek için gereksiz ama eşyalar için şart gibi, hani yaratıcılık vardı? Müzikleri deseniz bence bir RYO'ya yakışmıyor. Bunlar aklıma gelenler. Bence Fallout'lar BG2'ler sonrası, NWN 1 sonrası RYO'lar bitti. Mass Effect'in de hakkını yemeyeyim. Hatta Pathfinder Kingmaker RYO açlığımı Divinty 2'den daha iyi giderdi. Büyüler, karakter yapımı, gelişimi, oynanış... Harita okuma, krallık yönetimi gayet iyi. Tabii uyuz bir DM sevmiyorsanız 8 saate bir dinlenme ihtiyacı ve büyücü kulesi olmayan bölgelerden hızlı seyahat yapamamak oyunun eksileri sayılabilir.



Haziran'da gelecek güncelleme Battlefield V'in son güncellemesi olacak.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Hoş geldin ve çok kolaylıklar Görkem, sağlığına dikkat et. Ve hayır, derginin kokusuna hasta olan tek manyak sen değilsin. Bu ay eksikliğini hissettim şahsen, bağımlılık yapmış.

1. Orada şöyle bir durum var: Bir online oyunun hilecilere karşı aldığı önlemler çok önemli bir kriter aslında senin de dediğin gibi ama biz oyunların incelemelerine oyunlar çıktıktan kısa bir süre sonra yer veriyoruz ve o kısa süre içinde hileler çıkmamış, çıksa bile yaygınlaşmamış oluyor. Dolayısıyla o birkaç haftalık dönemde konu hakkında yorum yapmak çok da mümkün olmuyor. BFV havlu attı bile bu arada, EA oyuna desteği kesiyor.

2. Original Sin 2'nin bu kadar övülmesinden ben de ufaktan rahatsızım. Daha doğrusu sana katılmıyorum, müthiş bir oyun olduğunu düşünüyorum ama Pillars'tan, ilk Original Sin'den falan kat kat fazla övgü almış olması tuhafıma gidiyor, aşağı yukarı aynı kalitede üç oyun da. Yalnız sen biraz haksız giydirmişsin gibi geliyor ya oyuna. Karakterini kendin yaratmadığın çok sayıda çok başarılı oyun var (Planescape Torment, The Witcher'lar, sayarsan Mass Effect'ler, çoğu JRYO…). Diyaloglarının bolluğunu da hiç dert etmemiştim valla, ne bileyim. Kingmaker'ı oynamadım, çoğu RYO sever gibi kötü şöhretinden dolayı uzak durdum kendisinden ilk başta (Patchfinder derler malum), oyun düzeldikten sonra da dönüp bakasım gelmedi henüz. Ama dediğin gibi, çoğunluğun gözünden kaçsa da mükemmel bir oyun olduğunu söylerler. Merak etmekteyim.

İçeriye Girme Yasağı

Yeniden selamlar. Bu ay evimden uzakta, şehrimin dışından yazıyorum. Dergiyi bayiden almayı özledim.

1. Sizce 2021'de önceki yılın malum sebeplerden ötürü olan durgunluğun intikamını alacak şekilde oyun bombardımanına tutulur muyuz?

2. İlk Crysis 16 Ağustos 2020 tarihinde askerlerin adaya inişiyle başlıyordu. Sizce oyun da o tarihte mi çıkar?

3. Umarım herkes iyidir lütfen iyi olsun çünkü.

4. Sizce ülkeler milyarlarca dolarlık gemiler ve uçakların virüsleri bombalayamadığını fark edip parayı başka yerlere yönlendirir mi?

Yeniden görüşmek üzere. *- Murat*

Metallica'nın da dediği gibi, "where I lay my head is home". Tekrardan hoş geldin Murat.

1. Sen her mailinde ısrarla 2020 için kurak, durgun falan diyorsun, ben de her seferinde sana yorumsuz bir şekilde liste sıralamaya devam edeceğim :) FF7 Remake, Persona 5 Royal, Half-Life: Alyx, Bannerlord, Doom Eternal, Animal Crossing: New Horizons, Cyberpunk 2077, The Last of Us 2, Crusader Kings 3, Ghost of Tsushima... Bence uzunca bir süre boyunca hiçbir yıl 2020'nin "durgunluğunun" seviyesine ulaşamayacak :)

Ömer'e katılıyor ve Nioh 2, Ori and the Will of Wisps, çok sevmesem de Resident Evil 3, Monster Hunter World: Iceborn (PC), Dreams ve tonla güzel oyunun elden geçmiş versiyonunu listeye ekliyorum. Yani bu yıl hiç de kurak değil şu ana kadar ve bomba gibi de devam edecektir gibime gelmekte. - Eren

2. Heh güzel hareket olur öyle yaparlarsa.

3. Damarlarıma Arap sabunu enjekte ettim, güvendeyim.

4. Savaş dediğimiz her şeyden önce bir endüstri. İnsanlar gruplaştırılıp, proksileştirilip birbirine düşürülmeli ki silah üreticisi şirketler hükümetlere baskı uygulamayı sürdürebilsin, şirketlerin CEO'ları oğullarına yüz beşinci Ferrari'lerini alabilsin değil mi, onlara da yazık. Dolayısıyla hayır, virüsten dolayı insan nüfusu 100'de 1'e bile düşse o endüstri ölmez. Bir ihtimal sektörün anavatanı ABD'nin başkanı Bernie olursa düzen az da olsa değişir diye umutlanmıştım ama eh, umut dediğimiz çiğnenmek için var.

İnsanlık var oldukça savaşlar da olacaktır. Şu anki geçici bir durum ve şimdilik petroldür, savaştır bu endüstrilere bir ara verildi ama kriz yatışınca eminim ki hunharca geri döneceklerdir bu işlere çünkü tek derdi "büyüme" olan kapitalizmin çarklarının dönmesi gerekiyor. - Eren

Görüşürüz.



Söyleyin Çizelim!

Bu ayın önerisi Emir Gümüşbaş'tan geldi: Johnny Silverhand ve John Wick epik bir dövüş yapıyorlar! Başka da öneri gelmedi yahu! Eren Eryürekli bu ay selam@oyungezer.com.tr'ye daha fazla çizim önerisi bekler. Yalnız bir ricam var, 2 aydır birilerini savaştırıyoruz, önümüzdeki ay birileri başka bir şey yapsın ha?

Hani bu tatsız sürecin olumlu yönlerinden bahsetmek biraz ayıp oluyor ama evde kalan insanların canı sıkılıp Selam'ı mail yağmuruna tutmuş olmaları da hoş oldu şimdi, yalan değil. Önümüzdeki ay da aynı performansı bekleriz!



Gelecek Ayın Misafiri

Looter shooter'larına ara verip JRYO dünyasına gömülen Sabri Erkan Sabancı buralarda olacak önümüzdeki ay. Hazır FF7 Remake ve Persona 5 Royal'le JRYO'lar coşmuşken biraz muhabbetlerini döndürelim!



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Değişik

İşyerimde kafa olarak hayli uyuştuğum bir arkadaşım var. Özellikle de söz konusu çizgi romanlar ve sinema olduğu zaman. Bundan birkaç ay önce de kendisiyle iş çıkışında hararetli şekilde çizgi roman muhabbeti yaparken yaşıtımız ve iki çocuklu başka bir arkadaş muhabbetimize kulak misafiri oldu. Tepkisi de gülerek aynen şöyleydi: "Abi şu konuştuğunuz şeylere bakın ya, siz hakikaten yaşlanmazsınız".



"NORMAL"İN NE OLDUĞUNA "NORMAL"LER KARAR VERİR ELBETTE.

Bu dergiyi okuduğunuz için çok büyük ihtimalle benzer ilgi alanlarına sahip olduğumuzu düşünüyorum (hatta bunun üzerine iddiaya bile girerim). Çoğunlukla da "alt kültür" olarak tanımlayabileceğiniz bu ilgi alanları üzerine bir yerde de çalışmıyorsanız, iş hayatına atıldığınızda fark ettiğiniz ilk şeylerden biri şu olacak: Hâlâ bunlara ilgi ve heyecan duyuyor olmanız insanlara inanılmaz gelecek ve işyerinin "değişiği" siz olacaksınız.

Toplamda 7 yıldır üç farklı şirkette mühendislik yaptım. Fakat hepsinde de hâlâ ilk günkü heyecanla oyun oynadığımı, süper kahraman filmlerini sabırsızlıkla beklediğimi, cosplay etkinliklerine gittiğimi öğrenen insanların tepkisi hep aynı oldu. İnanamadılar gerçekten. Çünkü bizler için bu ilgi alanları yaşama sebebi iken (en azından benim için öyle) onlar için sadece 1-2 saatlik oyalanma malzemesinden ibarettir. Bunlar akşam eve döndüklerinde onları azıcık oyalasa, biraz kafasını boşaltsa, ertesi gün de kalkıp işlerine gelseler fazlasıyla yeter de artar bile.

Yanlış anlaşılmasın, kötü insanlar demiyorum ama bizden çok farklılar gerçekten. Siz evinizde cenneti yaşarken onlar böyle ilgi alanları olmadığı için evlerinde hemen sıkılırlar mesela. İşleri tek meşguliyetleri olduğu için açık ara farkla hayatlarının merkezidir ve bu yüzden başka türlü düşünen insanlara da anlam veremezler. İşyerinde başarılı olup 100 lira daha fazla zam almak dururken yeni çıkan bir filmi sinemada izlemek için mesaiye kalmamanın ne anlamı vardır ki?

Peki "değişik" olan neden onlar değil de sizsinizdir? Çünkü onlar sayıca sizden çok çok daha fazladır. Milyonlarca yıllık insan evriminde sayıca daha fazla olanın otomatik olarak normal olarak kabul edilmesi utanç verici bir durum fakat bu konuda yapabileceğiniz bir şey de yok. İşin en zor kısmı da burada başlar zaten: Birbirinizi asla anlayamayacağınız bu insanlarla birlikte yaşamak zorundasınızdır. Siz heyecanla çizgi roman kargosu beklerken onlar sürekli olarak işlerinde yükselirler ve neden işine daha çok zaman ayırmaktansa bunları yapmaya devam ettiğinizi sorgularlar. Bu kısır döngü de sürer gider...

Fakat bu sizi korkutmasın, "değişik" olmak aslında hiç de kötü bir şey değildir. Çünkü onlar mutlu olabilmek için eşekler gibi çalışırken siz oyunlarınızla, kitaplarınızla, filmlerinizle, dizilerinizle, çizgi romanlarınızla ve benzerleriyle fazlasıyla mutlusunuzdur ve onların da en anlam veremediği, daha doğrusu içten içten imrendiği duygu da tam olarak budur.

"Değişik" olmak güzeldir. Seri üretim olmayın, "değişik" olun.





Hayalet Gemi

Mustafa Mutlu Şenay

mutlu@oyungezer.com.tr

Karantinanın ötesi

Hangisi daha zor diye düşünüyorum, bir odada 336 saat, dile kolay 14 gün boyunca dış dünyadan fiziksel olarak nerdeyse tamamen soyutlanmak mı; yoksa bu "riskli" grubun sağlıklı bir şekilde hayatlarını sürdürebilmesi için her gün temel ihtiyaçlarını, güvenliklerini sağlamak mı?

Size 14 günlük zorunlu karantina süremden, yalnız geçen günlerimden bahsedebilirdim ama neredeyse tüm dünyanın buna benzer bir süreçten geçtiğini düşününce bu anlatmaya değer bir şey gibi gelmedi. Oysa bize bu süreçte yardım eden insanların yaşadıkları çok daha takdire şayan.

Her biriyle tek tek tanışmak isterdim ama fırsatım olmadı maalesef, biz içerideyiz, onlar dışarıda. O yüzden onları tanıdığım gibi hitap edeceğim hepsine, yanlış anlamayın.



> BİZZAT ŞAHİT OLUNCA YAPTIKLARI FEDAKÂRLIĞI DAHA NET ANLIYORSUNUZ.

Yemek görevlileri var ilk olarak; bize en korkmadan yaklaşanlar. Normalde yemeği kapıya bırakıp gitmeleri gerekirken onlar gitmeden kapıyı açarsak halimizi hatırımızı soruyorlar, bize anlayışla bakıyorlar, ara sıra "buradan çıkana kadar kilo aldırıcaz sana" diye şaka yapıp fazladan yemek vermeye çalışıyorlar hatta. Yemek dağıttıklarına bakmayın, AKUT görevlisi hepsi, nasıl hareket etmeleri, insanlara nasıl yaklaşmaları gerektiği konusunda eğitimleri var, riskin de farkındalar.

Polisler; gecenin zifiri karanlığında hava almak için pencereyi açtığınızda bile uzaktaki duvarda görevinin başında görebiliyorsunuz onları da. İlk günlerde dış dünyayı bizden koruyorlardı ama artık sırtları bize dönük dışarı bakıyorlar sık sık, anladılar galiba kaçma niyetimizin olmadığını. Kural gereği yanımıza gelmemeleri gerekse de bazen sessiz adımlarla kapınıza ihtiyacınızı bırakıp 5 dakika sonra arayarak haber veriyorlar AKUT görevlilerinin olmadığı saatlerde. Temastan kaçınmaya çalışsalar da her zaman vicdanlarından kaçamıyorlar onlar da.

En önemlisi de doktorlar tabii. 2-3 günde bir gelip ateşimize bakıyorlar. Korona'yla alakasız başka bir derdimiz varsa dinleyip tavsiye veriyor, mümkünse ilaç temin ediyorlar. Elektronik termometreyi bekledikleri 5 saniyede gözlerindeki endişeyi, ateşin düşük olduğunu anladıklarında hissettikleri rahatlamayı görmek büyük minnet duymanızı sağlıyor bu isimsiz savaşçılara.

İsimsiz savaşçılar evet, sadece doktorlar değil, 14 gün boyunca burada sağlıklı bir şekilde kalabilmemiz için emek harcayanların her biri. Bazıları kendi "yalnızlığının" içinde kaybolmuşken fark etmiyor bile etrafında verilen bu mücadeleyi. Riskli olduğumuzu bildikleri halde gerek görevleri, gerek vicdanları gereği aynı riske ortak olmayı göze alan sayısız insanın gerginliğini, korkusunu görmeyi reddediyor.

Yanlış anlaşılmasın, birçoğumuz elimizden geldiği ölçüde teşekkür ediyoruz çoğu zaman, alkışlarla veya bağırışlarla, dışarıya ulaşabildiğimiz kadar. Ama yaptıkları şeylerin karşılığında bunlar yeterli değil. O yüzden bu ay bu sayfada sizlere kısaca bu insanları anlatmak, onlara buradan da kısaca bir teşekkür etmek istedim.

Türkiye'nin neresinde olursanız olun, kendinizi riske atarak birilerine yardım ediyorsanız, teşekkür ederim.



PORTAL



VALORANT BETA

RIOT GAMES "REKABETÇİ OYUN EŞİT ŞARTLARDA OLMALI!" DİYOR

CEVDET EMRE KIZILCAN



2019 senesinde Riot Games'in, isminin sonundaki S harfini hak etmek istediğini kanıtlarcasına yaptığı peşi sıra duyurular esnasında ilgimi çeken iki proje olmuştu. Biri LoL dövüş oyunu, diğeriyse bir FPS olacak olan Project A. Üstelik Project A'in Runeterra evreninde geçmeyip yepyeni bir konseptle çıkageleceğini duyduğumda merakıma merak katılmıştı.

Geçici Project A ismi yerini Valorant'a bırakınca ve 2 Mart'ta oynanışı görme fırsatına eriştiğimizde oyunun aşağı yukarı nasıl bir şey olmayı hedeflediği belli olmuştu: Rekabetçi oynanış çevresinde karakter bazlı bir FPS. Beklediğim ve hatta istediğim şey buydu zaten. Bazı silahların gez ve arpacıkla nişan alınamamasından rahatsızlık duymuş olsam da neyse ki bu durum tüm silahlar için geçerli değildi. Yani farklı bir deyişle Valorant'ı denememem ve sevmemem için önümde hiçbir engel yoktu.

Valorant'ı tanımlarken hep "rekabetçi" diyoruz da gerçekten öyle olduğunu betayı oynayınca çok net bir şekilde hissediyorsunuz asıl. Normal şartlar altında CS:GO gibi oyunlarda kafadan tek mermi yiyip pat diye ölmekten, bir diğer deyişle karakterlerin ölme zamanlarının çok kısa olmasından keyif almayan benim için bile oyunu oldukça kabul edilir bir forma sokmaya başarmış Riot Games. Çünkü biliyorum ki eğer bu şekilde ölürsem, suç tamamen bende veya oynanışımda! Oyun iyi çalıştığı için ayağı vurduğunuzda kafaya giden esrarengiz mermiler yok bir kere, çıkarın onu aklınızdan. Onun dışında "Ya lag vardı da vurdu ya!" gibi bahanelerinizi de çöpe atın. Bunun da sebebi sunucuların 128 tick çalışması, yani sunucunun kendisini 1 saniyede 128 kere yenilemesi!

Valorant'a dair sevdiğim şeylerden biri de bildiğimiz tipik sınıfların olması, fakat oyunun alışılagelmiş sınıf farklılıklarından çok daha fazlasını sunması. Artık bu bir sır değil: Valorant kahramanların yeteneklerinden ziyade silahlarının konuştuğu bir oyun. Durum böyle olunca destek tipi karakterler de hasar çıkarabiliyor, skor alabiliyor ve takımına sadece can vermek, görüş sağlamak gibi hareketlerin dışında yardımcı olabiliyor.

Sınıflar demişken oyunda dört adet sınıf bulunuyor: Gözcü, Kontrol Uzmanı, Öncü ve Düellocu. Gözcü, düşmanın ilerleyişine engel olurken Kontrol Uzmanları haritanın her bir noktasını takımının lehine çevirmeye çalışıyor. Öncüler; görüş sağlama, kitle kontrol özellikleri uygulamak gibi kritik özelliklere sahipken Düellocular çoğunlukla saldırı odaklı ve yegâne amaçları düşmanların hakkından gelmek. Sınıflar da her tur başı satın alınan yetenekler ve bomba gibi teçhizatlarla birbirlerinden ayrılıyor.

Değinmek istediğim şeylerden biri de Türkçe seslendirmeler ve yerelleştirme. Bence yerelleştirme çoğu kısımda LoL'den bile daha iyi. Yapmacık hissettirmiyor, bizden gibi geliyor. Ayrıca son olarak diğer oyunculara bir isyan etmek istiyorum: Bu oyun öyle Discord'ta bağıra bağıra sohbet edebileceğiniz bir oyun değil, ses kasmaya çalışıyoruz burada arkadaşım!

"Benim külüstür PC kaldırmaz" demeyin

Valorant, Unreal Engine 4 gibi gerçekten güçlü bir motorla geliştirildi. Buna rağmen "Açar mı, açmaz mı?" muhabbetlerine girişmenize gerek yok. Çünkü "iyi kötü LoL oynatabilen bir bilgisayarınız varsa, Valorant'ı da rahatlıkla oynayabilirsiniz" diyor Riot Games. Ping sorun değil, fps sorun değil. Bunların haricinde rekabetçi bir oyunda teknik olarak nasıl daha farklı bir sorun olabilir ki?!

BETA İÇERİĞİ GÖZ DOYURUCU

Valorant'ta kapalı beta içeriği olarak 3 harita, 1 oyun modu ve 10 adet ajan var. Bırakın tam sürümü, kapalı beta sürecinde bile bu sayıların artacağı aşikâr. Resmî Twitter adresi üzerinden yeni ajan Omen'in duyurusu çoktan yapıldı bile mesela. Ayrıca Riot Games'in "normal oyun" diye adlandırabileceğimiz maçların dışında dereceli sistem üzerinde de çalıştığı bilinen bilgiler arasında. Takdir edersiniz ki ajanların sayısı arttıkça farklı takım kombinasyonları, oynanış tarzları ve metalar bizlerle olacak demektir.



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 Yaz

BU AY NE OLDU?

Tüm insanlık olarak kâbus gibi bir yıl geçiriyoruz, bu konuda sanırım hemfikirizdir. Evlere kapanmanın verdiği sıkıntı, 20 yaşın altındaki arkadaşlarımızın daha net yasaklarla uğraşması, kaygılar, korkular. Bunlara bir de kişisel kayıplar eklenince Nisan ayı bir an önce unutulmak istenen aylar arasındaki yerini aldı diyebilirim... Bu ay köşemize biraz karamsar başladık ama idare ediverin, arada bir olur öyle.

ESER GÜVEN



1 Bu aralar insanlara mutluluk saçan oyunlardan biri Animal Crossing: New Horizons. Switch'e özel olarak yayınlanan oyun satış rekorları kırmasının yanı sıra oyuncuların günlük hayatın stresinden uzaklaştırıp adalarıyla, hayvancıklarıyla, sebzeleriyle uğraşmalarını sağlıyor. Ama bu oyunu politik amaçla kullananlar da oluyor elbette, aynı adaya toplanıp "Hong-Kong özgürleştirilsin" mesajları verenler gibi. Çin de bu tür konularda sabıkalı bir ülke, bunu görünce pat diye yapıştırıvermişler yine yasağı. New Horizons artık Çin'de dijital olarak satılamıyor.

2 Almanya'nın Ağustos sonuna kadar toplu etkinlikleri yasaklamasıyla birlikte Gamescom da bu yıl fiziksel ortamda yapılamayacak oyun fuarlarına arasına girmiş oldu. E3 gibi fuarların aksine Gamescom tamamen iptal olmayacak ve dijital olarak düzenlenme yoluna gidecek. Zaten bizler yeni videoları falan evimizde seyrediyorduk, bizim için çok da bir şey değişmeyecek yani.



3 Nurtopu gibi yeni bir vergimiz daha oldu bu ay, oyun konsollarına Ekim ayına kadar %50, sonrasındaysa %20 ek vergi getirildi. Bu vergilerin sebebi yerli üreticilerin desteklenmesi ve istihdamın korunması, o yüzden çok da şikâyet etmemek lazım. Sonuçta bu sayede Oyun İstasyonu 5 ve XKutu Seri X gibi yerli konsollarımızın önü açılacak, satışı artacak, evlerimiz bizden konsollarla şenlenecek.



4 Bu aralar erteleme haberi almaya o kadar alıştık ki bu tür şeyler şaşırtıcı gelmiyor. Tek tek saymaya kalksak artık sayfalar yetmeyecek zaten. Minecraft Dungeons'tan tutun Wasteland 3'e, hatta Ghost of Tsushima'ya kadar çok sayıda oyunun çıkış tarihleri salgın yüzünden kaydırılmış durumda.

5 Doom Eternal müziklerinin yaratıcısı Mick Gordon soundtrack albümünde kendi mikslerinin kullanılmaması karşısında Bethesda ve id Software'e kırmızı kartı gösterdi ve bir dahaki oyunda onlarla birlikte çalışmayı düşünmediğini açıkladı. Tam bir Doom sevdalısı olan Gordon'u küstürmeye değer miydi a dostlar?

→ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

RESIDENT EVIL VILLAGE

6 Bu ay Capcom'un bir değil, tam iki Resident Evil oyunu üzerinde birden çalıştığını öğrenmek sürpriz oldu. Resident Evil 8'in ismi Resident Evil: Village olacak ve seriye yeni bir renk kazandıracak yeniliklerle gelecekmiş. Ama bundan daha şaşırtıcı olan Resident Evil 4 Remake'in de geliştiriliyor oluşu. Üzerinde çok büyük bir ekip çalışıyormuş, umarız sonu RE3 gibi olmaz.

7 Sinirli (ve eski) bir Naughty Dog çalışanının The Last Of Us 2'den acayip derecede spoiler içeren videolar paylaşması, bu videolara maruz kalan oyuncuların keyfine limon sıktı. Bu sızıntıların üzerine normalde "çıkış tarihi belirsiz biçimde ertelenmiş olan" The Last of Us 2'nin 17 Haziran'da yayınlanacağı duyuruldu. Meğer "global dağıtım ağı rahatlamış", o yüzden çıkış tarihi verebilmişler. Halbuki sızıntı olmasa tarih de açıklanmayacaktı. Bir acayip işler.



8 Sony ısrarla PlayStation 5'i tanıtmamaya devam ediyor; Nisan başı dendi, ortası dendi, sonu dendi, şimdiyse Mayıs deniyor. Bu ay içerisinde gördüğümüz tek yeni şey DualSense kontrolcü oldu, onun da gösterilen rengi pek de beğenilmedi. DualSense beyaz olduğuna göre PS5 de mi beyaz olacak sorusunun cevabınıysa beklemeye devam ediyoruz.

9 Amazon'un yaptığı bir hata ortalığı öyle karıştırdı ki, o kadar olur. Horizon: Zero Dawn'dan sonra acaba hangi PS4 oyunları PC'ye gelir diye bekleyiş içinde olan oyunculara Bloodborne, Days Gone, Gran Turismo: Sport, Persona 5 Royal gibi oyunların PC sayfalarını açarsan tabii ki manşet olursun. Sony "böyle bir şey yok" deyip ortalığı yatıştırmak için akla karayı seçti.



10 Rockstar'ın GTA 6 üzerinde kesin olarak çalıştığını öğrendik, ama bu oyun öncekilere göre daha küçük ölçekte bir oyun olacak. Gecikme yaşanmaması ve Rockstar'ın yoğun eleştiri alan crunch uygulamalarına yol açmaması için mütevazi bir oyun olarak çıkacak GTA 6, sonradan yapılacak yeniliklerle büyümeye devam edecek. Yani ortada gittikçe büyüyen bir oyun olacak. Değişik bir yaklaşım.



11 Microsoft'un inanılmaz görünen yeni oyunu Flight Simulator'ın sistem gereksinimlerini öğrenen oyuncular şimdiden bankalara kredi başvurusunda bulunmaya başladı bile. İdeal sistem RTX 2080 ekran kartı, i7-9800X işlemci, 32 GB Ram falan istiyor. Uçak kaldırmanın kolay iş olduğunu sandıysanız yanıldınız.

Konuşanlar



@Neil_Druckmann
(Neil Druckmann)

Ekibim için kalbim kırık. Hayranlarımız için kalbim kırık. Oyunu ellerinize ulaştıracağımız için yine de çok heyecanlıyız.

The Last of Us 2 sızıntılarının ardından Naughty Dog oyunculara hitap eden bir mesaj yayınladı ve "Son birkaç günün sizler için çok zor geçtiğinin farkındayız, biz de aynı durumdayız. Ne görmüş veya duymuş olursanız olun, yaşayacağınız deneyime değecek." dedi. Neil Druckmann da bu mesajın içeriğine ne derecede katıldığını kurduğu cümlelerle belli etmiş. Onca emeğe bir bakıma yazık oldu.



@corybarlog
(Cory Barlog)

Anna Barlog'a çöpleri zaten dışarı çıkardığımı söylediğimde öfke ve ağlamaklı bir üzüntü karışımı bir tepki verdi. "Bu anı dört gözle bekliyordum. Bir amaçla dışarı çıkma sırası BENİMDİ" dedi. Bu karantinanın bize resmî olarak yaptığı şey bu dostlarım.

Cory olmasaydı herhalde bu köşe de olmazdı, adam her ay sayısız güzel tweet'iyle resmen malzeme yağdırıyor üstümüze. Hele karantinadan da sıkıldığı için daha bir yaratıcı oldu son zamanlarda. Ama evde eşiyle görev dağılımı tartışmaları kendisi için pek de hayırlı sonlanmayacak sanki :)



KİMDİR?

Jeanette ve Therese Voerman

JANUS'UN KIZLARI

İHSAN C. ASMAN

Kavrayışıma imrendiğini söylüyorsun. Oysa bunun bir bedeli var. Mesela her konuştuğunda, seni bugüne kadar bildiğim ama artık yanımda olmayan, tek tek her bir kişinin haykırışları arasından duyuyorum. Sana söylediklerini tekrarlaman için her yalvardığımda bil ki bunu kafamda ıstırapla uğuldayan çığlıkların gürültüsünden yapıyorum. Evet, bu içgörü sana ruhun tüm gerçeklerini öğretiyor; ancak böylesi bir derse de imrendiğini söyleyebilir misin?

Vampire 20th Anniversary Edition The Dark Ages sf.52

Biz kime onu daha çok Bloodlines kapağından, çeşitli artwork'lerden, hatta daha yakın zamanlardan Harley Quinn'le karışması pek muhtemel cosplay'lerinden tanıyoruz. Halbuki onun karanlıklar dünyasının, kâbusların müphem bir hararetle turladığı kimsesiz köşelerinde kaybolmaya yüz tutuşmuş acıklı bir hikâyesi var. Belki de yok. Belki de bu acıklı hikâye, deliliğin sahanında çırpılmış bir zihnin kendini daha lezzetli bir şekilde gerçekleştirmek için kullandığı bir çeşni. Sonuçta mevzubahis Janus kızlarının da mensup olduğu Malkavian klanı olduğunda, hiçbir şey hakkında kesin konuşamıyoruz. Emin olduğumuz tek şey, kendisinin çoklu kişilik bozukluğuyla tüm varlığı harlanan, baktığınız yere göre şanslı ya da bedbaht bir Malkavian olduğu. Baktığınız yeri belirlemenin yolu da, bir Malkavian'ın içgörüsünün nelere bedel olduğunu kestirmeye çabalamak. Çabalamak fiilini özellikle kullanıyorum çünkü onlarla hiçbir zaman empati kurmayı başaramayacaksınız, bunda bir anlaşalım.

The Asylum'un kapısından girdiğimiz gibi yakalıyor gözleri bizi. Ya da daha doğru bir tabirle, onun beyaz prenses veçhesinden, yani Jeanette Voerman olarak bakan meraklı ve davetkar gözleri... Parti kızı, daha ilk andan flörtöz ama sırılsıklam hoppalığını da gizleme derdi taşımayan tavırlarıyla oyuncuyu kusursuz bir şekilde esritiyor. Sözüm ona ikiz kardeşi Therese Voerman'sa, onun bambaşka hatta adeta tam tersi kutba düşen diğer veçhesi: Ventrue klanına öykünen 'yüksek' halleri, dünyaya karşı sarsılmaz püriten duruşu ve korkuyla karışık bir saygıya mazhar bir barones olması; eğer siz de bir Malkavian değilseniz, bu deli zihnin hayretler uyandıran geçimsiz ikizler numarasını yutmanıza bile sebep olabilir, ciddiyim. Neyse ki Tourette hadisesi neticesinde tüm bu karmaşaya, iyi ya da kötü, bir balans ayarı çekiliyordu.

Şimdi izninizle ilk paragrafta işaret ettiğim trajik hikâyeye geri döneyim. Hem Jeanette hem Therese'le yaptığımız konuşmalardan, çocukluklarında uzunca bir süre babalarının tacizine maruz kaldıklarını öğreniyoruz ama bir noktada babaları ölüyor. Hikâyenin Therese tarafına göre, babaları Jeanette'in hafifmeşrep hallerine daha fazla dayanamadığından intihar ediyor. Jeanette'in anlattığına göreyse, bir gün eve sarhoş şekilde gelen babası kendisini Therese sanarak taciz etmeye çalışırken, Therese büyük bir öfke ve kıskançlıkla adamı av tüfeğiyle katlediyor.

Son tanık oldukları günbatımı üzerinden en az iki ömür geçmiş olan Janus kızlarının böyle bir geçmişi var mı gerçekten? Bu konuda pek çok teori var: Kimileri Janus kızlarının ölümlü hayatında bir ikiz kardeşi olduğuna ve yarattığı bu çift kişilikli halin ona bir gönderme olduğuna inanıyor. Bazılarıysa, babasının sonu gelmek bilmez kötülüklerinin tahribatını bastırmak için asıl Therese kişiliğinin bir Jeanette varyasyonu yarattığını düşünüyor. Öte yandan başkaları da, Janus kızlarının fazlasıyla ısınmış Malkavian zihninin, rahatlıkla ikili hüküm sürebilmek adına (hem barones olayım hem de en mundar Nosferatu'yla bile kine gibi cinsellik yaşayayım) bu orijin hikayesini uydurduğuna kadar vardırıyor işi.

İşte Jeanette ya da Therese bu yüzden etkileyici: Kendisini hiçbir zaman tam olarak anlayamayacağınızı bilmenize rağmen, sizi sürükleyeceği koyu renkli dehlizleri körlemesine adımlamaktan da geri duramıyorsunuz ilginç bir şekilde. Yoksa kim kuzu kuzu gider Ocean House Hotel'e allasen?!



Janus da kim?

Janus, Roma mitolojisindeki çift suratlı bir tanrı. Bir yüzü geçmişe, diğer yüzüyse geleceğe bakar. Therese ve Jeanette şeklinde tezahür eden çoklu kişilik bozukluğunun yanı sıra, Malkavianların geçmişten gelen lanetleri kadar kehanette bulunabilmelerine de hoş bir gönderme bana sorarsanız. Eğer Bloodlines'ı Malkavian karakterle oynuyorsanız, Jeanette'le ilk karşılaştığınızda kendisine "Janus'un kızı" şeklinde hitap edebiliyor ve aslında Therese ve Jeanette'in aynı kişi olduğunu bildiğinizi ima edebiliyorsunuz.

Salgın günlerinde uzaktan eğitim Bölüm II

Elektronik öğrenme, teknolojinin ve eğitimin bütünleşmesinin doğrudan bir sonucu. Elektronik öğrenme ifadesini biz ülkemizde ağırlıklı şekilde "uzaktan eğitim" olarak isimlendiriyoruz. Akademide yapılan araştırmalarda, bu öğrenme yönteminin kişiler üzerindeki etkisi ve sağladığı faydalar çeşitli yönleriyle ortaya konulmakta. Elbette başarı kriterleri açısından örgün eğitime oranla farklılıklar göstermekte ancak hedef odaklı olan ve zaman sınırına bağlı yürütülen eğitimler için geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında inanılmaz fırsatlar sunabiliyor. Bildiğimiz klasik yöntemler materyaller ve erişebilirlik açısından kısıtlıdır. Anlatıcının potansiyeli, teçhizat ve teknolojiyle sınırlanır. Sınıftaki kişi sayısı arttıkça ses, gürültü ve odaklanmadaki sorunlar sebebiyle eğitim kalitesi düşer. Fiziksel sınıflarda öğrenci sayısıyla başarı arasında negatif korelasyon olduğunu belirten çok sayıda araştırma bulunmakta.

Uzaktan eğitimse beraberinde getirdiği avantajlarla bu sorunları neredeyse sıfırlıyor. Akıllı tahta benzeri uygulamalar, doküman ve ekran paylaşımı seçenekleri, eğitimlere 7/24 ulaşabilmek gibi benzersiz imkanlar içeriyor. Bunlara rağmen sistemin aldığı ciddi eleştiriler de var. Örneğin, her zaman gerçek bir sınıf ortamı ve etkileşim en önemli güdüleyicidir. Ayrıca dersin hocasına doğrudan soru sorma fırsatı bulunmaktadır. Örgün eğitimdeki bir göz teması bile bazen motivasyonu yukarıya çeker. Gerçek hayata entegre bir eğitim olduğu için de algısal olarak bugüne kadar hep tercih edilmiştir. Yine de, çok sıkıntılı bir pandemi döneminde elektronik öğrenmenin getirdiği faydaları tecrübe etmeye başladık.

Bu ayki yazımda geçen bölümden kaldığımız yerden devam ederken sizlere internet üzerindeki en iyi ve popüler öğrenme kaynaklarını ve platformlarını anlatmaya çalışacağım. İlkinden başlayalım...

MASTERCLASS: Benzersiz kadro, yüksek fiyat

Son dönemde sinema sanatındaki gelişmeler hakkında Martin Scorcese ve David Lynch'le kısa bir sohbetten sonra acıktığınızı hissettiniz. Gordon Ramsey'le alternatif Uzak Doğu mutfağından birkaç tarif alarak karnınızı doyurdunuz. Natalie Portman'la oyunculuğun incelikleri üzerine konuştunuz. İyice uykunuz geldi ama uyumadan önce evrenin sırları ve bilimsel keşiflerle ilgili Neil deGrasse Tyson'dan nasihatler dinlemek istediniz. Artık evrende yalnız olmayabileceğinizi çok iyi biliyorsunuz. Bu yeni bilgilerin verdiği heyecanla ve gün boyu edindiğiniz entelektüel doyumla artık sıkı bir uyku çekebilirsiniz.

Az önceki anlatım size çok fantastik gelmiş olabilir. Ancak, futbolda Barcelona veya Real Madrid neyse, çevrimiçi öğrenme alanında MasterClass da benzer bir yıldızlar topluluğu. Alanından en iyi isimleri bir araya getiriyor, üst düzeyde video çekimleri ve yüksek prodüksiyon kalitesiyle sizlere internet üzerinden eğitimler veriyor. Elbette bunun bir bedeli de var: Benzer uzaktan eğitim sitelerine oranla 3 veya 4 katı daha pahalı olması! Örneğin cebinizde 50 dolar varsa, iyi bir araştırma yaparak birkaç uzmanlık eğitimini, tüm dünyada geçerli olacak sertifikalarıyla birlikte alabilir ve paranızı biraz arttırabilirsiniz. Ancak Masterclass size eğitimleri parçalar halinde değil, tüm bir paket olarak satıyor. Stephen Curry'den üçlük atma eğitimi almak istiyorsanız, Hans Zimmer'dan besteciliğin ince işlerini öğrendiğiniz eğitimleri de satın almış oluyorsunuz. Tek bir yıllık fiyat, tüm paketler... Geçtiğimiz ay bahsettiğim Malcolm Gladwell de MasterClass'ta profesyonel kitap yazma eğitimi veriyor.

MasterClass'ın büyük avantajı çok, bir yıllığına güçlü bir kütüphaneye erişim sağlıyorsunuz, birçok alanda işin uzmanlarından tecrübelerini dinlemek inanılmaz keyifli! Şu anda mevcut kampanyada bir arkadaşınıza da MasterClass sınıfını hediye edebiliyorsunuz. Bir pazarlama stratejisi olarak bunu seçmişler; geçen seneki ücretleri ikiye katlayarak iki kişilik erişim özelliği getirdiler. Açıkçası, sadece kendiniz kullanacaksanız bu çok tercih edilecek bir durum değil. Özellikle de döviz kurunun harcama yapmadan önce kararsız bıraktığı günümüzde. Eğitimcilerin hassasiyetle ünlü kişilerden seçilmesinin getirdiği diğer bir dezavantajsa; eğitim sayısı ve çeşitliliği çok az. Yine de teknik altyapısı, kusursuz prodüksiyon öğeleri, profesyonel eğitim kadrosuyla MasterClass listenizin en tepesinde olmayı hak ediyor.

UDEMY: Uygun fiyat ve zengin içerik isteyenlere

Bir anket yapılsa, en çok tanınan ve yükselişte olan eğitim platformu muhtemelen Udemy seçilirdi. Son dönemdeki agresif reklam politikası, içerik zenginleştirme faaliyetleri ve Türkçe de dâhil olmak üzere çoklu dil seçenekleri sayesinde tüm dünyada en çok kullanılan çevrimiçi eğitim platformlarından olan Udemy, uygun fiyat politikasıyla da dikkatleri üzerine çekiyor. Ayrıca 24 saat boyunca teknik destek anlamında hizmet veriyorlar. Anlaşma yapıp ücret ödemesi gerçekleştirdiği bir firmanın, satış sonrası hizmetlerinin de üst düzeyde olmasını bekleyenler için önemli bir alternatif. Videoların çekim kalitesi ve sunumunda kullanılan teknoloji de oldukça iyi düzeyde. Ayrıca dönemsel olarak birçok eğitimi ücretsiz olarak sunan Udemy'nin ücretli kurslar için sizden talep ettiği meblağlar asla yüksek değil. Eleştiri alan en önemli yönü, eğitim türlerinin çoğu piyasada rakipleri tarafından da verilen programlar. Bu anlamda daha özel alanlar bulup eğitimlerini çeşitlendirmesi, kullanıcılar açısından büyük avantaj sağlayacaktır.

COURSERA: Para yoksa sertifika da yok!

Coursera, 4.200 farklı eğitimi ve 56.000'den fazla kullanıcısıyla bu

Eğitim Platformları Kıyaslaması

Kriterler	Masterclass	Udemy	Coursera	İ.İ.E.
İçerik Zenginliği	6	10	9	6
Prodüksiyon Kalitesi	10	8	5	7
Fiyat / Performans	7	9	6	8
Teknik Altyapı	9	9	6	7
Güncel Eğitimler	8	9	7	8

**Puanlama 10 üzerinden gerçekleştirilmiştir. 1 en düşük, 10 ise en yüksek (başarılı) skoru gösterir.*

sektördeki en başarılı ve köklü platformlardan bir tanesi. Ayrıca toplamda 200'den fazla üniversiteyle iş birliği yapıyor. Henüz Türkçe desteği yok ancak yakın zamanda desteklenen dillerin sayısının 20'yi geçmesi planlanıyor. Eğitimlere basit ve anlaşılır bir arayüz üzerinden ulaşabiliyorsunuz. Kaydettiğiniz ilerlemeyi, olduğunuz sınavların sonuçlarını ve eğitimi destekleyen dosyaları tek bir menü üzerinden takip edebiliyorsunuz. Eğitim videoları Udemy ve MasterClass seviyesinde değil, prodüksiyonları oldukça düşük maliyetle gerçekleştirmişler. Ancak bu durum eğitimin içeriğini veya kalitesini etkilemiyor. Bu araştırma yazısını yazarken her bir platformun farklı eğitimlerini tecrübe etme fırsatım oldu. Bu sebeple eğitim içerikleri ve videolar arasındaki yapım kalitesini de kıyaslayacak tecrübeye sahip oldum diyebilirim. Coursera'nın eğitim ücretleriyse piyasa ortalamasının üzerinde konumlandırılmış. Ancak burada ilginç bir detay var: Eğer eğitimi almak ama para ödemek istemiyorsanız, eğitimi baştan sonra bir kısıt olmadan alabiliyorsunuz. Tek bir koşulla: Başarı sertifikası yok! Başarı veya mezuniyet sertifikası almak isteyenlerin mutlaka program için belirlenen modül ücretini ödemeleri gerekiyor.

İSTANBUL İŞLETME ENSTİTÜSÜ: İçerik ve altyapısıyla yükselen bir değer

Yabancı platformlardan bahsederken, rekabet anlamında bir haksızlık olmaması için listeye yerli bir eğitim platformunu da dâhil ettim. Özellikle canlı yayınlarla desteklenen eğitimler uzaktan öğrenme platformları için organizasyon anlamında sorunludur. Derslerin senkronize (canlı yayında ve eş zamanlı) yapılması için özel bir altyapı gerekir ve dersin sunumunu yapan eğitmenlerin de bir o kadar dikkatli olması zorunludur. Canlı yayında öğrenci sorularının alınması, potansiyel teknik aksaklıkların giderilmesi, ilave personel ve emek gerektirmektedir. İstanbul İşletme Enstitüsü bu anlamda tedrici ama güçlü büyüyen bir eğitim platformu olarak dikkat çekmeye başladı. Henüz içerik çok geniş ölçekte olmasa da ücretsiz eğitimler vermesi, ücretli olanların da makul düzeylerde fiyatlandırılması, iyi bir akademik kadroyu bünyesinde barındırması gibi ciddi avantajları var. İnternette farklı forum sayfalarında platformlarla ilgili yorumları incelerken de en fazla beğeni ve en az şikâyetin olduğu platform olarak dikkatimi çekti. Önümüzdeki günlerde daha iyi bir tanıtım ve içerik zenginleştirmesiyle güçlü rakiplerine kafa tutmaya başlayabilir.

Farklı alternatifler

Uzaktan eğitim almak ve elektronik öğrenme unsurlarını sonuna kadar kullanmak isteyenler için seçenekler bu araştırma yazısında anlatılanlarla sınırlı değil. LearnDash, Thinkific, Teachable ve Kajabi gibi birçok alternatif öğrenme platformu bulunuyor. Aslında tek bir platformu kullanmak yerine, alacağımız eğitime uygun olacak şekilde birkaç platformla bir eğitim kombinasyonu oluşturmak en mantıklısı. Bilimsel araştırmalarda "single source bias" adıyla bilinen tek kaynak bağımlılığı hatası içeriğe ve çalışmaya gölge düşürebilir. Ne kadar çok bilimsel kaynaktan bilgi sağlanabilirse, akademik eserler o kadar başarılı ve şüphe götürmez kabul edilirler. Uzaktan eğitim için de tek bir platformdan faydalanmak yerine detaylı bir araştırma yaptıktan sonra birkaç platformu bir arada kullanmak en etkili çözüm olacaktır. Her eğitimin en iyi yönlerini alıp, birbirlerini tamamlamasını sağlayabilirsiniz.

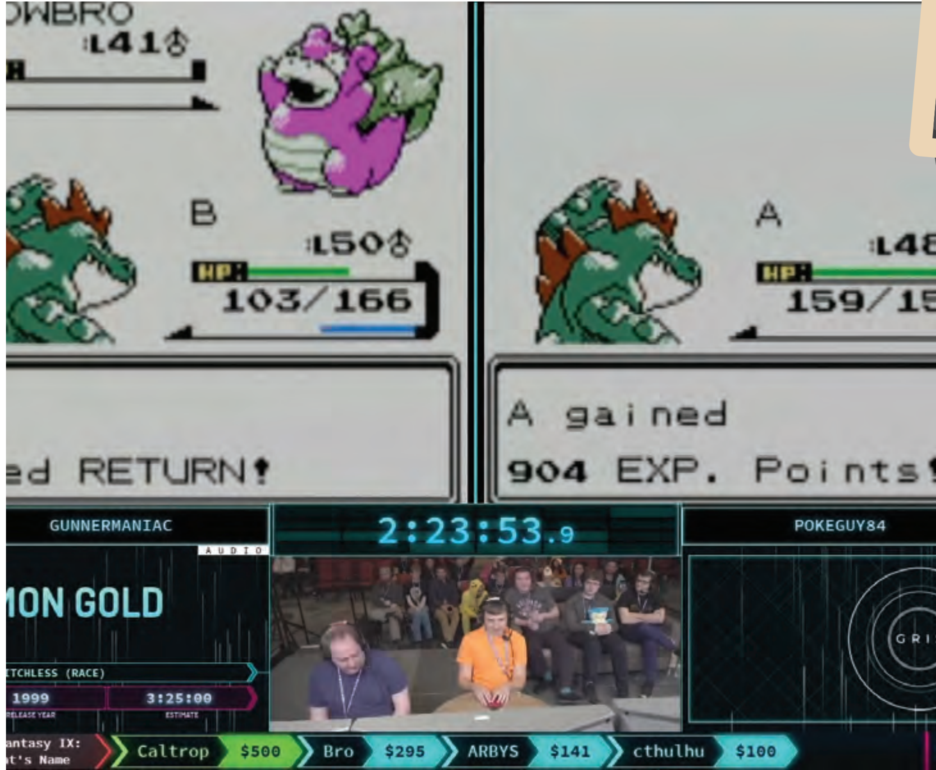
elirsizliğin tepe noktasında olduğu, gelecekle ilgili birçok soru işaretinin aklımızdan çıkmadığı bugünlerden, uzaktan eğitimin tüm olanaklarını kullanarak kendimizi entelektüel açıdan geliştirmiş ve çok daha iyi bir noktaya taşımış olarak çıkabiliriz. Unutmayın, kriz dönemleri fırsatları da beraberinde getirir. Bu geçici dönemi, uzaktan eğitime yapacağımız yatırımla etkili bir şekilde geçirebiliriz. Ülkemiz bu zorlu süreci en kısa zamanda atlatacaktır. Yine de unutmayın; evde kalın, sağlıkla kalın...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Al-Fraihat, D., Joy, M., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. Computers in Human Behavior, 102, 67-86.
Galusha, J. M. (1998). Barriers to learning in distance education.
Markova, T., Glazkova, I., & Zaborova, E. (2017). Quality issues of online distance learning. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237, 685-691.
Varshneya, A. K. (2017). Distance Learning Through ICT: Benefits and Challenges. Journal of Advanced Research in English & Education, 2(3&4), 6-9.
Zaborova E.N., Glazkova I.G., Markova T.L. Distance learning: students' perspective. Sotsiologicheskie issledovaniya [Sociological Studies]. 2017. No 2. P. 131-139
E-learning Industry - E-Learning
Britannica Encyclopedia - 2020 (Malcolm Gladwell)
İstanbul İşletme Enstitüsü - 2020
MasterClass Web Sayfası ve Udemy Web Sayfası



SPEEDRUN

Acele işe şeytanın karışmadığı tek yer

CEVDET EMRE KIZILCAN

Oyun oynamak, interaktif olmasından ötürü diğer eğlence ve medya materyallerinden farklı ve bu nedenle tüketim alışkanlıkları konusunda da diğerlerine nazaran farklı bir portre çiziyor. Örneğin ruh hastası değilseniz bir filmi 3x hıza sarıp izlemezsiniz, o filmi herkesin tüketme süresi aynıdır. Ama atıyorum bitirme süresi 50 saat civarı gözüken bir oyunu kimi oyuncu 30 saatte, kimi oyuncu 80 saatte bitirebilir, bu gayet normaldir. Ancaaak... İşin bir de anormal tarafı var. O 50 saatlik oyunu yarım saat gibi absürt bir sürede bitirmek kulağınıza nasıl geliyor mesela? Veya o oyunu yarım saatte bitirmeye çalışan oyuncuları izlemek? İlginç geliyor mu? O halde speedrun dünyasına hoş geldiniz!

Hızlı yaşa, genç öl?!

Speedrun'ın aslında o kadar da karmaşık bir tanımı yok. "Bir oyunu hızlıca tamamlamak amacıyla oynamaktan başka bir şey değil" olarak tanımlıyor SpeedRunsLive internet sitesi. Ne olduğunu anlamak oldukça basit fakat yapmak pek de öyle değil. İzleyeceğiniz metot tamamen size kalmış. Yan görevleri mi yapmazsınız, 10. seviye bir bölgeye vakit kaybetmemek için 5. seviye mi girersiniz, bu artık sizin bileceğiniz iş.

Bir şeyin üstünden hızlıca gelebilmenin aslında en fizik kurallarına uygun yöntemi tabii ki de o konuya inanılmaz derecede hâkim olmak. Speedrun'layacağınız oyun üzerinde ustalaşmanız, nerede hangi tuşa basmanız gerektiğini resmen ezberlemeniz ve reflekslerinize güvenmeniz gerekli. Örneğin çok sevdiğim speedrunner'lardan biri olan darbian'ın Super Mario run'larını

Speedrun içinize aniden işleyiveriyor. Bir video izlerken bir de bakmışsınız 1 saatte RYO bitirmeye çalışıyorsunuz!



Önce Bir İzleyeyim

Şöyle çok sevdiğim birkaç spesifik speedrun videosu paylaşayım da hem speedrun'ın ne olduğunu, hem de sevenin bu olayı neden sevdiğini daha bir güzel anlayın:

- **SHiFT:** SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom, speedrunner'lar arasında çok popüler bir oyun. Üstelik yeni dünya rekoru henüz daha 4 Nisan 2020'de kırıldı! 1 saat 17 dakikalık bu run, speedrun'ın ne olduğunu az buçuk anlatır nitelikte: *tinyurl.com/ogz-151-shift*

- **CantEven:** Portal speedrunner'ı olan Amerikalı CantEven, kelimenin tam anlamıyla "oyundan taşıyor" ve her yere portal açıyor! Ne demiştik, bir speedrunner'ın oyunu nasıl bitirdiğiyle çoğunlukla ilgilenmiyoruz. İsterseniz haritanın dışına çıkın! *tinyurl.com/ogz-151-canteven*

- **darbian:** Eski dünya rekortmeninin Super Mario Bros. speedrun'ı gerçekten çok ikonik. Öylesine ki Türkiye'de de çokça izlendi ve ses getirdi. darbian (nick'inin küçük harfle yazılmasını çok önemsiyor) şu an Mario konusunda tahtını devretti fakat başka bir rekorla anılıyor: YouTube üzerinde en çok izlenen speedrun videosu! 10 milyon izlenen bu video TIME, CNN gibi ana akım medyanın da dikkatini çekmeyi başarmıştı: *tinyurl.com/ogz-151-darbian*

- **TASBot:** Matematiksel işlemleri hızlı bir şekilde yapmaya çalıştığınız Brain Age için yazılmış bir yapay zekâ. Fakat bunun olayı biraz farklı. Nintendo DS'in çizim yapılabilme özelliği sayesinde farklı resimler, oyun karakterleri ve şakalar yapıyor. Anlayacağınız speedrun kültürünün bir parçası olsa da aslında oyunu "hızlı" bitirmekten ziyade işin şov kısmına odaklanıyor. Espri anlayışı oldukça sağlam olan bu yapay zekânın gösterisini kesinlikle izlemelisiniz: *tinyurl.com/ogz-151-tasbot*

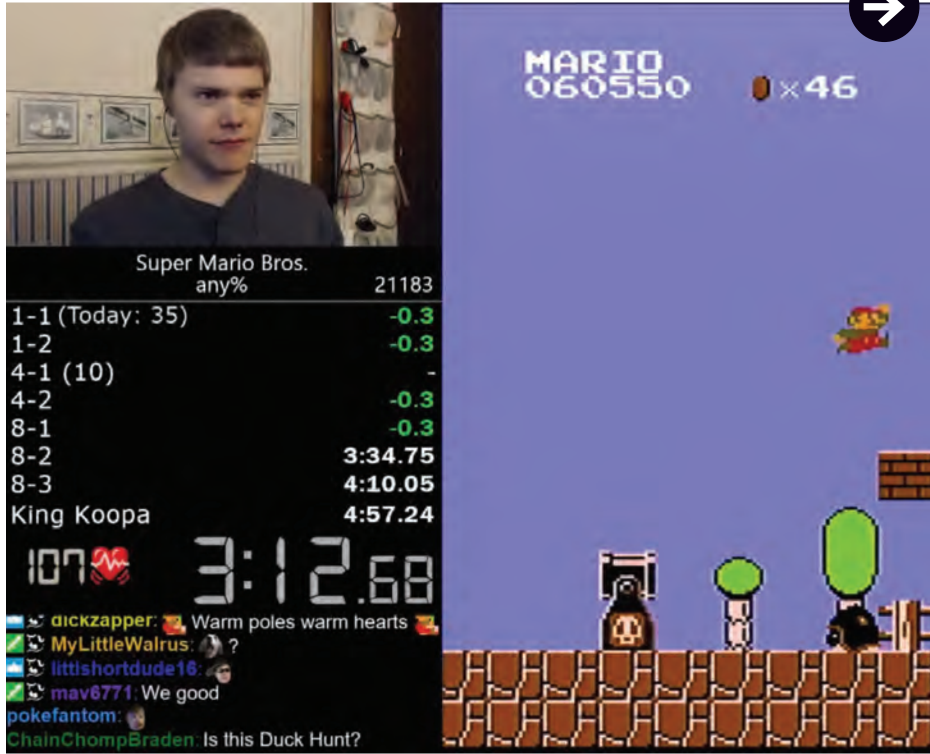
- **Joshimuz:** Tek bir oyuna odaklanmak yerine çeşitli oyunları speedrun'layan bir speedrunner. PSP'de yapmış olduğu Crash Team Racing ikinciliğini hâlâ korumayı başarıyor: *tinyurl.com/ogz-151-joshimuz*

izleyip sadece minik bir piksel farkıyla düşmanların üstünden zıplamayı başarabilişine şahit olmanızı çok isterdim. Takdir edersiniz ki böylesine yeteneklere sahip olmak için de aynı oyunu ve hatta aynı bölümü tekrar tekrar oynamanız gerekecektir.

Speedrun, yani bir oyunu mümkünce hızlı bir şekilde bitirme işini yapan kişiler speedrunner olarak tanınıyorlar. Joshimuz, TheWeatherUpThere, Kosmic gibi nispeten meşhur speedrunner'ların Twitch yayınlarını izlerseniz ortak bir şey fark edeceksiniz ki o da başarısız olduklarında öfleyip reset tuşuna basmaları. Sadece bir kere, iki kere değil, yüzlerce ve hatta çoğu zaman binlerce kez reset tuşuna basıyorlar fakat pes etmek speedrunner'ların lügatında asla yer edinmiyor. Sonuçta her bir deneme, belki de yeni bir dünya rekoruna gidebilir.

Hiçbir speedrunner "aha evet işte şimdi bu run'da dünya rekorunu kırıyorum" diyerek makine başına oturmuyor fakat bunun için çabalamadan da durmuyor. Uzun lafın kısası her bir deneme başarısızlıkla sonuçlansa da bunun bir sonraki başarının ihtimalini arttırdığını biliyorlar.

Bir kültür olarak speedrun, ilk ortaya çıktığında büyük ölçüde bir alt kültürdü. Hâlâ da öyle denebilir ancak etkinlikler ve topluluk buluşmalarıyla gittikçe popülerleştiği de bir gerçek. "İlk speedrun'lanan oyun" diye gösterebileceğimiz kesin bir adres olmasa da 1993'e çıkış yapan Doom'un bu konuda ilklerden biri olduğunu söylemek mümkün. 1994'teyse bu konu hakkındaki ilk internet sitesi COMPET-N açıldı. Ardından çoğu speedrunner'ın başucu internet siteleri SpeedRunsLive ve Speedrun.com'la



TÜRLER

"Bir oyunu en hızlı şekilde bitirmek" inanılmaz ucu açık bir tanım olduğu için speedrun kendi içerisinde birkaç türe ayrılmış durumda. Oyunun ne olduğuna göre sayısız tür var denebilir aslında (örneğin speedrunner'ların favori oyunlarından biri olan Super Mario Bros.'ta Wrapless adı verilen özel bir kategori var), ancak en temelde üç adet speedrun türü var:

• **ANY%:** Oyunu nasıl oynadığınızla ve ne kadarını bitirdiğinizle ilgilenmeyen speedrun türü. En kaba tabirle açılış ekranından jenerik ekranına kadar geçen süre, tek odak noktası. İsterseniz öyle bir bug yapın ki sizi direkt son boss'a ışınlasın, isterseniz bir tuşa on milyon kere basarak uçun kaçın, umurunda değil!

• **100%:** Oyunla alakalı tüm materyalli görmeli ve eğer toplanabilir eşyalar varsa onları kesinlikle toplamalısınız. Doğal olarak Any%'den daha uzun sürdüğü için speedrunner'ların birçoğu Any%'i daha çok tercih ediyor fakat 100%'ün de speedrun'larını izlemek ayrı bir keyif.

• **GLITCHLESS:** Oyunun teknik sorunlarını asla ve kati suretle kullanmamanız, bizzat kendi bileğinizle zorlukların üstesinden gelmeniz gereken speedrun türü. Benim kişisel favorim olan bu türde kimi zaman öylesine oyunculara geliyorsunuz ki şaşırmamak mümkün değil.

Siteler ve İnternet Programları

• **COMPENT-N:** Şu an için aktif değil fakat speedrun topluluğunun ilk göz ağrısı.

• **SpeedRunsLive:** Bu işi profesyonel olarak yapan kişilere ulaşabileceğiniz ve diğer speedrunner'lara karşı yarışabileceğiniz internet sitesi.

• **Speedrun.com:** Oyun sayısıyla, içerdiği içerikle birlikte internetteki en büyük speedrun havuzu. Her bir oyun ve tür için ayrı ayrı liderlik tablolarının olmasının yanı sıra speedrun yapmak için gerekli materyaller, tavsiyeler gibi şeyler de içeriyor.

• **Games Done Quick:** Speedrunner'ların bir araya gelip canlı performans eşliğinde bağış toplayıp hayır kurumlarına yönlendirdikleri uzun soluklu bir etkinlik. Twitch'te yayınlanır ve speedrun topluluğu için en mühim etkinliktir. Resmi internet sitesinden ve Twitch adresinden yayın akışı hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz.

• **Devs React to Speedruns:** Oyun geliştiricilerinin dünya rekortmenlerini izlediği ve tepki verdiği IGN'nin YouTube şovlarından biri. "Aaa böyle de bir bug mı varmış" gibi geyikleriyle oldukça eğlenceli olabiliyor.

Speedrunner Olmak İçin Tavsiyeler

DOĞRU EKİPMAN: Örneğin eğer bir dövüş oyunu speedrun'lıyorsanız mutlaka bir arcade tuş takımı edinin ki daha rahat bir oyun sergileyebilin. Tuşlara hızlıca basacak, hareket spam'layacaksınız sonuçta.

TOPLULUKLA BİRLİKTE OLUN: Speedrun'ları canlı bir şekilde yayınlamak en iyi seçenek. Ekrandaki zamanlayıcıyla birlikte o oyunu dediğiniz sürede bitirdiğinizden herkes emin olmalı. Canlı yayın yapmak mümkün değilse video kaydı da alabilirsiniz fakat videoyu kesip biçmemeniz gerek.

DİĞER SPEEDRUNNER'LARI İZLEYİN: Bir şeyin nasıl yapıldığını öğrenmenin en iyi yolu onu gözlemlemekten geçer. Sadece dünya rekortmenlerinin değil, birden fazla kişinin farklı farklı speedrun'larını izleyerek o oyuna dair yepyeni bir mekanik, glitch ya da taktik öğrenmek mümkün.

BOL KESEDEN ATMAYIN: İlk speedrun deneyiminiz büyük ihtimalle çok kötü geçecektir. Kontrolcünün başına oturur oturmaz dünya rekoru kıracakmış gibi düşünmeyin. Ne de olsa bu bir süreç ve kimse tek seferde birincilik koltuğuna oturmadı.

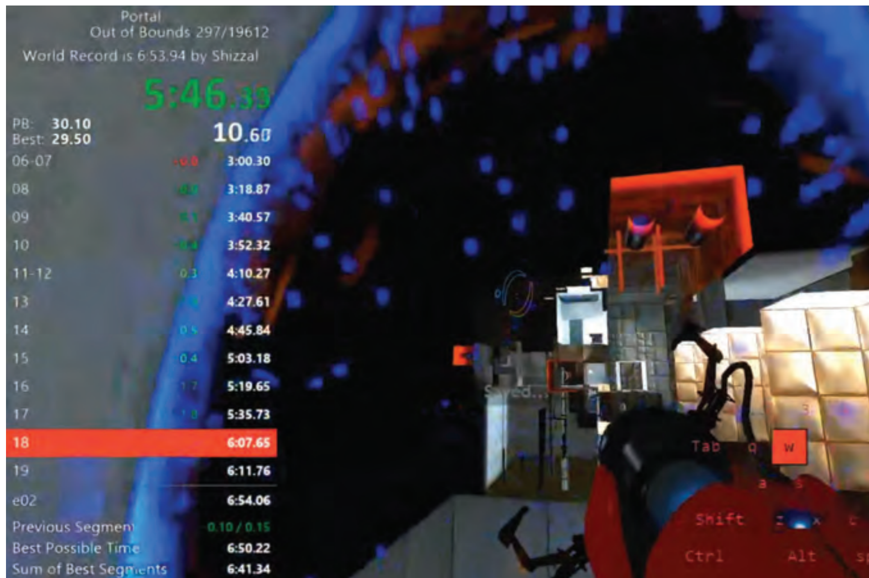
REHAVETE KAPILMAYIN: Diyelim ki her şey çok iyi gitti ve kendinize liderlik tablolarında tatmin olduğunuz bir yer edindiniz. Yine de speedrun'lamaya devam edin! Dünya birincileri bile kendi rekorlarını egale etmek için sürekli oynamaya devam ediyor. Saliselerin bile mühim olduğu bu alanda her daim bir adım daha gelişime açık olun.

SABIR, SABIR, SABIR: Aynı oyunu sürekli oynayacak ve kimi zaman çok basit hatalar yapacaksınız. Fakat hatalarınızdan ders alıp sabırlı olmaya devam ederseniz gelişimi kendi gözlerinizle görmeniz mümkün.

DOĞRU OYUNU SEÇMELİSİNİZ: Bu konuda daha detaylı maddeler verecek olsam da şunu belirtmeliyim ki doğru oyunu seçmek gerçekten mühim. Hiç sevmediğiniz türde, hiç sevmediğiniz bir oyunu oynamak sizi daha çabuk sıkacaktır.

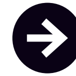
İLK AŞAMADA ANY% VE GLİTCHLESS SPEEDRUN'LARINI DENEYİN: Hem daha kısa hem de daha kolay olmaları nedeniyle bu türleri deneyebilirsiniz. Yalnız glitch'ler belki de sizin oynayacağınız sürümde düzeltilmiş olabilir. Bunun araştırmasını yapmanız gerek.

BÜTÜN BİR OYUNU SPEEDRUN'LAMAK YERİNE SADECE BÖLÜM SPEEDRUN'LAYIN: Bir bölüme hâkim olmak bütün bir oyuna hâkim olmaktan kolay olduğu için gelişiminizi daha hızlı bir şekilde gözlemleyebileceksiniz, bu da pratik yapmanız konusunda sizi heveslendirecek.



Dünya rekorunun kırıldığı bir canlı yayına denk gelme şansını yakalarsanız ne demek istediğimi anlarsınız.





birlikte bu tuhaf uğraş popülerliği giderek artarak günümüze kadar geldi.

Speedrun'ı özümsemek biraz "uzun" sürdü

Oyunları seven biri olarak speedrun'la tanışma hikâyem aslında sıradan bir tesadüf. Takvimler 2013'ü gösterdiğinde Twitch'e bir şeyler seyretmek için giriş yaptığımda ana sayfada adını hatırlamadığım fakat çok eski olan bir oyunun 100 binlerce kişi tarafından izlendiğini görmüştüm. Dönemin en çok izlenen oyunları Dota, LoL, DayZ, Rust vs.'den bile katbekat daha fazla kişi vardı. "Bu kadar fazla kişi neden izler ki, oyun yeni bile değil?"

En çok izlenen kanal, Games Done Quick diye bir kanaldı. İzlememeliydim işte, izlememeliydim. Kediyi merak öldürürdü sonuçta. Ama yoook izlemeye devam ettim ve neye bulaştığımın farkında bile değildim. "Next Speedrun: Mega Man" yazısını görünce bütün taşlar yerine oturmuştu. Ayrıca ekranda bir para miktarı yazıyordu, o da kanserle mücadele için bağışlanacaktı.

Speedrun zehrinin ilk dozunu 2013'te almış olsam da uzunca bir süre sadece izlemekle yetindim. Speedrun.com'u keşfettiğimde "En azından bir kere olsa da denemeliyim!" demek gibi ömür törpüsü bir hataya düştüm. Crash Bandicoot'u birkaç yüz (?!)



kere denesem de başarılı olmayınca Dota 2'de şansımı denedim. Tek başıma Roshan'ı en hızlı şekilde öldürebilmek için gerçekten uğraştım ve biliyor musunuz, dördüncü olarak listeye girmeyi başardım! Yani benim gibi işsiz sadece 7 kişi vardı listede sadece ama dördüncü olmayı başarmıştım yahu. Ana odağımız dördüncü olmam, değil mi? :P

Şu an için speedrun denemek ile yıldızım barışık olmasa da izlemekten büyük keyif almaya devam ediyorum. Speedrunnner'ların kontrolcülerine hızlıca basmalarından ötürü gelen tuşun sesi bile bir farklı hissettiriyor benim gibi bunu bir tutku olarak görmeye başlarsanız. Hele ki dünya rekorunu kırmış birinin yayına denk gelecek ve bu ana tanıklık edecek kadar şanslıysanız. O masum sevinci ve heyecandan neredeyse yerinden çıkacakmış gibi olan kalbi dijital bir ortamdan bile bu kadar yoğun hissetmek gerçekten muazzam.

Bunu da speedrun'lamazsın be kardeşim!

İnternet burası, tabii ki de her şeyin en uç noktasına burada tanıklık edeceksiniz! Birbirinden saçma, zor ve akıl almaz speedrun'lar, kim bilir belki de bu kültürle dalga geçmek için ortaya çıktı. İnsan sevdiği şeyle dalga geçmez mi zaten?

• **AYNI ANDA 4 MEGA MAN OYUNUNUN SPEEDRUN'I:** Baxer ve AngerFist tarafından gerçekleştirilen bu run teknik olarak "araç destekli" speedrun. Yani, tek bir kontrolcüyle 4 oyunu da aynı anda kontrol ediyorlar. Evet yanlış okumadınız, 4 tane oyun. Bu iki kafadar Mega Man 3, 4, 5 ve 6'yı aynı anda oynuyor! İzlemesi bile zorken oynaması bambaşka bir tecrübe olsa gerek.

• **EN HIZLI ŞEKİLDE BAN YEMEK:** Club Penguin'den 1 dakika 54 saniye içerisinde uzaklaştırılan bir kullanıcıdan sonra bu olay bir akıma dönüştü. PSN'den hızlı bir şekilde ban yemek, Discord'tan atılmak gibi türevleriyle birlikte speedrun'a bambaşka bir bakış açısı kattı.

• **1 MİLYON KERE TIKLAMAK:** Cookie Clicker sadece ekrana tıkladığınız bir oyun. Fakat tıklamaktan başka bir şey yapmadığınız bir oyunu nasıl speedrun'layabilirsiniz ki? İşte tam olarak böyle: En hızlı kim 1 milyon kere tıklayacak!

• **MARIO'NUN MEMELERİ VE GÜNEŞ GÖZLÜĞÜ:** Nipple% başlığı altında Super Mario: Odyssey'de 1000 altını hızlıca toplayıp edip mayo satın almanın bir speedrun'ı olduğunu biliyor muydunuz? Ya da Super Mario: Sunshine'da güneş gözlüğü temin etmenin?

Doğru Oyun Nasıl Seçilir?

• **İLK SEFERDE LİDERLİK TABLOSU ÇOK KALABALIK BİR OYUN SEÇMEYİN:** Mümkün oldukça speedrunner'ların çok tercih etmediği bir oyunu seçmek sizi daha çok motive edecektir. Çünkü tahmin edebilirsiniz ki 6 kişilik bir liderlik tablosunda derece yapmak 120 kişilik bir yerde derece yapmaktan daha kolay. Bu da motivasyonunuzu arttıracaktır.

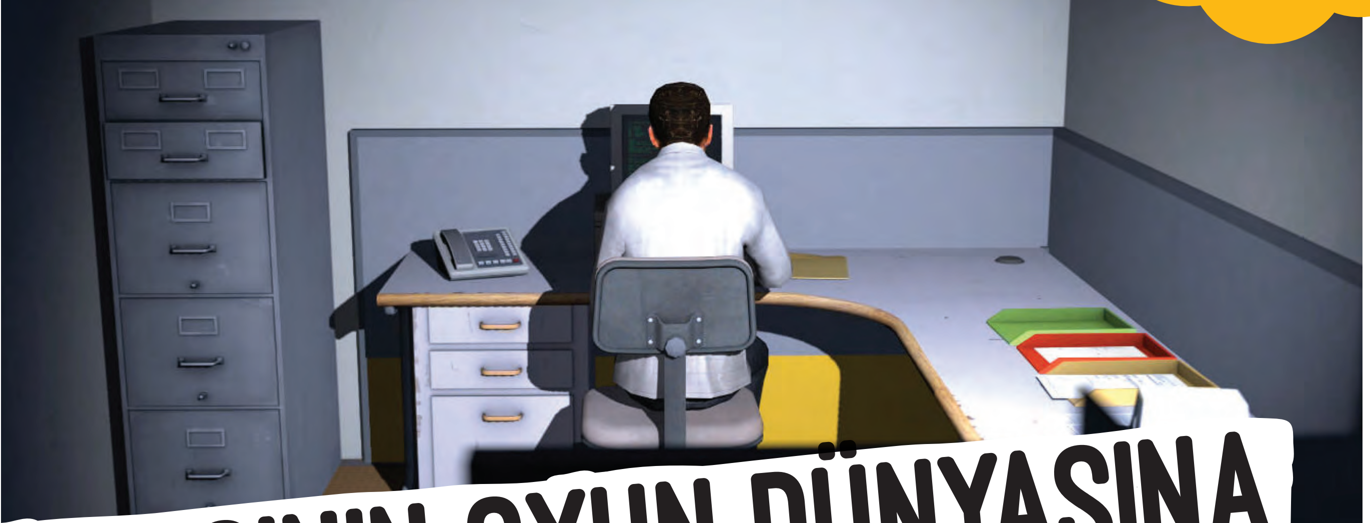
• **ÇOCUKLUĞUNUZDA OYNADIĞINIZ BİR OYUNU SEÇİN:** Çocukluk ya da gençlikte oynadığınız oyunlar resmen beyninize kazındı. Bütün kalıpları biliyorsunuz ve kontrollere hâkimsiniz. Bu nedenle o zamanlar oynadığınız ve hatta şu zamana kadar oynamaya devam ettiğiniz bir oyunu seçmek de oldukça mantıklı.

• **SPEEDRUN'I KISA SÜREN BİR OYUN SEÇİN:** Bazı speedrun'lar 5 dakikada bitebilirken bazıları var ki 10 saat sürebiliyor. 10 saat hiç ara vermeden oyun oynamak bile tek başına zor bir eylemken speedrun'lamak ve tek hatada bütün işleyişin çöp olması sinir bozucu olurdu. O yüzden oynaması nispeten kısa süren oyunlar seçin. Bu konuda platform oyunları gerçekten iyi bir tercih.

• **AŞIRI ZOR OYUNLARI SEÇMEYİN:** Super Meat Boy, Cuphead, Celeste gibi zor oyunları veya Soulslike'ları ilk aşamada seçmemek oldukça mantıklı. Çünkü bu oyunları bırakın speedrun'lamayı, normal bir şekilde oynamak bile apayrı bir dikkat ve yetenek istiyor. Eğer bu oyunlarda 200-300 saat gibi ciddi oynanış süreleriniz yoksa ilk aşamada uzak durun.

• **ESKİ NESİL KONSOLLARDAN BİR OYUN SEÇMEYİN:** Speedrunner'lar emülatörlerden yapılan speedrun'lara sıcak bakmıyor değil fakat orijinal sürümde, konsolun orijinal kontrolcüsüyle oynamak çoğu zaman daha mühim olabiliyor. Ayrıca video kaydı alma konusunda da eski konsollar gerçekten çok zahmetliler.

• **GERÇEKTEN ÇOOOOK SEVDİĞİNİZ BİR OYUN SEÇİN:** Belki de en önemli madde. Speedrun'ın temel prensibi sürekli alıştırma yapmak olduğundan defalarca kez oynamaktan hâlâ keyif alabileceğiniz oyunları seçmeye çalışın.



SALGININ OYUN DÜNYASINA UZUN DÖNEM ETKİLERİ

Aslında bu konu üzerine bir dosya konusu yapmayı düşündük, ama çok uzun uzun üfürmüş olacaktık, vazgeçtik, buracıkta konuyu toparlayıverelim dedik. Fikirleri için diğer yazar arkadaşlara teşekkürler.

Salgının bugüne ve yakın geleceğe etkileri malum. Sayısız oyun ertelendi, birçoğu birçok ülkede fiziksel olarak satışa çıkmadı, muhtemelen bu dönemde duyurulması planlanan bazı büyük oyunlar duyurulmadı, neredeyse bütün oyun etkinlikleri ya iptal oldu ya da dijitale döndü. Olaya olumlu yanından bakacak olursak da şu sıralarda dünya eve kapandığı için hiç olmadığı kadar çok oyun oynuyor. Ev dışında yaşayan sinema gibi sektörler nasıl ciddi maddi kayıplar yaşıyorsa oyun yapımcıları ve satıcıları da aksine beklemedikleri kadar para kazanıyor şu sıralarda. Örneğin Steam oyuncu rekorunu bu dönemde kırdı.

Bu durumun pastayı kalıcı olarak büyüttüğünü söyleyebiliriz. Elbette ki salgının etkileri azaldığında oyuncu sayılarında düşüş yaşanacaktır ancak bu dönemde oyunla alakası olmayanlar oyun oynamanın tadını, az oyun oynayanlar çok oyun oynamanın tadını aldı, bu dönemde kazanılan bu alışkanlıklar direkt eski haline dönmeyecektir. Yine benzer şekilde, oyunlarını fiziksel olarak satın almayı tercih edenler de bu dönemde dijitale yöneldi ve birçoğu dijital satın alma alışkanlığını sürdürecektir. Teknoloji mağazalarının vs. oyun sektöründen elde ettiği gelirde düşüş yaşanacaktır. Dijitalleşme demişken; E3, Gamescom gibi büyük fuarların bir süredir gereklilikleri sorgulanıyordu. Neticede orada olan neredeyse her şeyi evlerimizden de görebiliyor, duyabiliyorduk artık. Bu fuarların dijital hale gelmeleri gerektiğini söyleyenler her geçen yıl artıyordu zaten, bu yıldan sonra komple o yapıya geçilme ihtimali hiç az değil.

Bu dönemdeki maddi kazancın olumsuz etkileri de olabilir yalnız. Özellikle büyük şirketlerin bazılarının geri zekâlı bir politikası vardır; her yıl bir öncekinden daha fazla kâr edemezlerse bunu başarısızlık olarak görürler. Bir firmanın başarılı bir oyun çıkarması, ama sonraki yıllarda o kadar para kazanamayıp kendini başarısız ilan etmesi ve küçülmeye gitmesi gibi saçma olayların yaşandığını hepimiz gördük. Hani önümüzdeki yıl veya sonraki yıl, 2020'de elde edilen kârın elde edilemediğini gören büyük patronlar bunun acısını çalışanlardan çıkartabilir.

Çalışanlar demişken, salgının uzun dönemde çalışma şartlarına da etkileri olacaktır. Bu dönemde birçok sektörde ofisler kapatıldı ve evden, dijital iletişim olanakları kullanılarak çalışma sistemine geçildi malum. Bu sistemin herkes için faydalı veya herkes için zararlı olduğunu söylemek mümkün değil. Freelance çalışmanın olumlu ve olumsuz yönleri zaten yıllardır dile getirilen şeyler. Ancak bu sistemin faydasını görenlerin sayısı da az değil ve özellikle kira, yol, yemek gibi giderlerin önemli kalemler olduğu küçük stüdyolar, bu evden çalışma sisteminden yeterince randıman aldıklarını görürlerse komple bu yapıya geçiş yapabilirler.

Dijital sistem çalışanların yaşayabileceği başka sıkıntılar doğurabilir ama. Örneğin bazı patronlar işinizi onların gözü önünde, gözlerine sokarak yapmazsanız çalıştığınıza, faydalı olduğunuza inanmazlar. Bu da mobbing, işten çıkarma gibi olaylarla sonuçlanabilir. Veya birçok küçük şirketin çalışanı için yol, yemek masrafları hayat kurtarıcıdır. Şirketlerin bu konularda evden çalışanlara yardımcı olmamaları da yine sorun teşkil edebilir. Bunlar gibi sebepler de uzun vadede sektör çalışanlarının sendikalaşma gibi yollara gidebileceği anlamına gelebilir.

PS5 ve Xbox SX'in de salgından etkilenmemesini beklemek gerçekçi olmaz. Konsolların çıkış döneminin değişeceğini sanmıyorum, Noel dönemini kaçırmak istemeyeceklerdir ancak konsolların üretim süreçlerinin hızlı ilerleyemediği biliniyor. İlk aşamada talebi karşılayamayabilirler ve fiyat artırımına gidebilirler. Ki arz-talep dengelendiği zaman o fiyatların tekrar normal seviyelere ineceği konusunda da çok pozitif olamıyorum nedense.

Ömer Akdağ





NIOH 2

AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

Zor oyunları seviyorum. Zorlaşmak adına saçmalamayan, zorluğuna bir mantık ve bir denge katan oyunları da, hem de öyle yapmayanlardan daha fazla seviyorum. Nitekim çoğu Soulslike oyunu gibi Nioh 2 de bunlardan bir tanesi ancak oyunla geçirdiğim 50'nin üzerinde saat boyunca beni gerçekten delirten bir problemi yoktu değil.

Mesela oyunun en büyük yeniliklerinden biri: Yokai Realm mevzuları. Hatırlarsanız ilk oyunda karşımıza çıkan Yokai düşmanlar, zemini kendi diyarlarının büyüleriyle "kirletebiliyordu." Ki Pulse'la temizleyebildiğiniz bu zeminler ufak noktalardı. İkinci oyunumuzda da bunların çok daha büyük çaplı olanları var, adına Dark Realm deniyor. Dark Realm'e girdiğimiz anda karakterimizin Yokai boynuzları görülebilir hale geliyor, yerde kan kırmızı çiçekler açıyor ve etrafı beyazımsı bir filtreyle görmeye başlıyoruz. Dark Realm'ın çapası görevini gören Yokai'yi ortadan kaldırdığımız noktada da Dark Realm'i arıtmış oluyoruz. Şimdi burada görsel olarak bir basitlik söz konusu. Ortam bembeyaz, sağda solda da kırmızı çiçekler var, yani iki hâkim renk bulunuyor ama ekranın %95'i siyah. Bir tasarım tercihi. Çok güzel. Tek başına düşününce sıfır problem. Ancak Nioh 2 oynanışı bağlamında büyük problem.

Buradan Nioh 2'nin yapımcılarına sesleniyorum: Sizin grafik motorunuzda su fiziği diye bir şey yok. Meret suya dalga, yansıma falan yapmaktan aciz. Dark Realm ayağına bütün ekranı beyaz yapıyorsunuz, suyun rengini bile değiştirmiyorsunuz ya da farklı bir ton bile atmıyorsunuz. Ortamda üzerime saatte 500 km hızla koşan iblisler var. Nereden nereye kaçacağımı nasıl iksir içip iyileşeceğimi oyunun normal kısımlarında bile zar zor bilebiliyorum zaten. Gamepad denen antika alette kamera kontrolüm bu kadar agresif düşmanlar karşısında yeterli ve rahat gelmiyor. Bu şartlar altında benim bu oyunu oynarken BOŞ sebeplerle delirmemek için çevreyi göz ucuyla bile şıp diye okuyabilmem gerekiyor. HİÇ Mİ BAKMADINIZ BU SUYUN SU OLDUĞU RAHAT ANLAŞILIYOR MU ANLAŞILMIYOR MU DİYE? VEYA EN AZINDAN SUYUN OLDUĞU KISIMLARA SIĞLIK-DERİNLİK KOYACAK AKLINIZ MI YOK KARAKTERİN AYAĞI SUYA GİRDİĞİ ZAMAN ANLAYALIM? HİÇ OLMADI SUYUN RENGİNİ ÇİÇEKLERİNKİ GİBİ KIRMIZI YAPSAYDINIZ ÖLÜR MÜYDÜNÜZ? ZOR OYUN SEVİYORUZ DEDİYSEK SUYA DÜŞÜP ÖLMEYİ Mİ SEVİYORUZ DEDİK?

> **Su içene yılanın neden dokunmadığını hiç düşündünüz mü?**

"Taka taka buna mı taktın?" demeyin. Keyif veren zorlukla boşa zaman harcatan zorluk kategorisine neyin girdiği neyin girmediği kişiden kişiye değişiyor. Öte yandan dünya üzerindeki en sıkı oyuncunun bile aşırı agresif düşmanlarla kapışırken ilk anda gözüyle seçemediği, adı su olan bir ani ölüm tuzağına düşmekten keyif aldığını sanmıyorum. Zor oyun yapacağım derken saçmalamanın âlemi yok. Azıcık insaf. Ölüm ekranında çalan müziğin sinir bozuculuğuna, Japon milli mastürbasyonu olan senaryoya, bazı ipuçlarının gereğinden geç verilmesine falan gelmiyorum, onların illa ki bir seveni vardır. Suyu savunanı o suda boğarım ama.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

Nioh'u hallettik, sıradaki Soulslike gelsin!





EREN ERYÜREKLİ

MORTAL SHELL

Ölümlü dünya, her şey bomboş!

Eveeet arkadaşlar yine döndük dolaştık ve son on yıldır olduğu gibi yine Soulslike oyun açlığımızın depreştiği o malum dönemlere geldik. Cidden Miyazaki ve From Software ekibi nasıl bir formül bulduysa artık, resmen piyasaya damga vurdular ve yeni gelen hemen her aksiyon macera oyununda Dark Souls ve Bloodborne'dan esinlenmeler veya direkt olarak öykünmeler görür olduk. Bu uçsuz bucaksız kervanın en yeni üyesiyse 15 kişilik bir ekipten oluşan Cold Symmetry'nin ilk oyunu olan Mortal Shell.

Henüz elimizde sadece tek ve oldukça da iyi gözüken bir fragman olsa da yapımcıların Discord kanalından öğrendiğim kadarıyla yapım şimdilik herhangi bir multiplayer içermeyecek ve tek tabanca savaşıyor olacağız rakiplerle tıpkı Sekiro'daki gibi. Oyun oldukça karanlık ve her köşesinde ayrı bir musibet yaratığın kol gezdiği terk edilmiş gibi duran muğlak bir dünyada geçecek. Bu dünyada tanrıların köleleştirdiği korkunç düşmanlara karşı gelip bir kupaya ulaşmaya çalışıyoruz gibi görünüyor. Fragmanda görülen bu kader tutsağı yaratıkların tasarımları ve animasyonları cidden harika ve arkalarında Alita: Battle Angel, Ghost in the Shell, Transformers gibi Hollywood yapımlarında karakter tasarımları yapmış olan (ve aynı zamanda Cold Symmetry kurucularından) Vitaly Bulgarov var. Yani ekip yeni meni ama içinde çok sağlam insanlar olduğunu bilmek oyuna karşı merakınızı arttırabilir.

Peki biz kimiz neyiz, bu yaratıklarla dalaşmak yerine niye evimizde oturmuyoruz? Bu kısım tam açıklanmamış olsa da karakterimiz ölmüş savaşçıların ruhlarını alıp onların şekline bürünebilen bir varlık gibi duruyor. Çünkü savaş esnasında kimi darbelerden anlık normal formuna geçip kurtulabiliyordu yani oldukça esnek bir oynanış söz konusu gibi. Bu savaşçıların her biri kendi yetenek ağaçları, silahları ve özel hareketleriyle birlikte gelecekler. Fakat bunlar arasında istediğimiz gibi geçiş yapabiliyor muyuz veya aynı anda üzerimize takabileceğimiz sınırlı sayıda savaşçı mı olacak bilmemekle beraber tahminim iki ya da üç tanesini aynı anda üzerimizde bulunduracağımız yönünde. Yani birbirini destekleyen savaşçı tiplerini seçersek hayatta kalma şansımız artabilir. Normal düşmanların bile oldukça korkunç göründüğü oyunun boss savaşlarıysa şimdiden ayaklarımı geri geri götürdü vallahi. Hepsi birbirinden acımasız ve zor görünen bu arkadaşlarla olan mücadelelerimiz belli ki epey sert geçecek ve belki de saatlerce bir boss'la uğraşmak zorunda kalacağız ki zaten bu türün içinde normal sayılan durumlar artık bunlar.

Mortal Shell göstere göstere ümüğümüzü sıkmaya geliyor ve bizim bu konu hakkında yapabilecek bir şeyimiz yok. Nasılsa Elden Ring'in de gelmesine daha zaman varken arada Soulslike açlığımızı (ya da daha doğrusu eziyet çekme ihtiyacımızı) doyuracak en iyi aday olabilir Mortal Shell. Ayrıca adamların Discord'una üye olursanız yakında gerçekleşecek olan betaya da katılma şansınız var. Ben oyundan gayet umutluyum, yılın en sıkı bağımsız yapımına bakıyor olabiliriz.



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Cold Symmetry | **DAĞITIM:** Playstack | **PLATFORM:** PC, PS4, XONE | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020'nin 3. Çeyreği





ATOMIC HEART

2 yıl önce yayınlanan fragmanıyla FPS severlere "holi şit WTF bu ne lan?" tepkileri verdiren Atomic Heart geliştirilmeye, ara ara videolar yayınlayıp bekleyenlerinin beklentilerini daha da körüklemeye devam ediyor.

Çok şeyi anımsatıyor oyun. Alternatif tarih kafası Wolfenstein'ı, robotları NieR: Automata'yı, tuhaf karanlık mizah anlayışı Fallout'u, ilginç yetenekleri BioShock'ı, Sovyet atmosferi Stalker'ı... Hani öyle parça parça bakınca birçok şeye benziyor ama bütüne baktığınız zaman da başka hiçbir şeye benzemiyor. Düşman tasarımları ayrı acayip, mekânları ayrı acayip... Yakın dövüşle menzilli çatışmayı birleştiren oynanışı da şahane duruyor, daha ne olsun?

Yani şu an çoğu oyuncunun radarında değil reklamı çok yapılmadığı için ama çıkışı yaklaştıkça büyük olay olacağı kesin Atomic Heart'ın, şimdiden bir gözünüz onda olsun. Hakkında konuşulacak çok şey var cidden ama şimdilik kısa keseyim, önümüzdeki aylarda daha derinlemesine deşeriz kendisini. ■ **ÖMER**

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Mundfish | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

IRON HARVEST

5 yıl boyunca Avrupa'yı kasıp kavuran büyük savaş 1918'de bitse de bıraktığı izlerin temizlenmesi yıllar sürecekti. Siperlerden çıkıp tarlalarına dönen çiftçiler eskinin bereketli ovalarında kilometrelerce dikenli tel, tonlarca metal ve sayısız patlamamış mermi, mayın veya bombayla karşılaştılar. Bunların temizlendiği döneme Iron Harvest dendi, yani Demir Hasat.

Polonyalı artist Jakub Rozalski tarafından yaratılan resim serisi 1920+, 1. Dünya Savaşı'na çelik ayakları üzerinde yürüyen devasa robotların damga vurmuş olduğu alternatif bir evren yaratıyor ve bu evrendeki hasatta çiftçilerce toplanıp tekrar bir araya getirilen bu robotlar barış antlaşmalarından sonra toparlanmayı başaramayan Doğu Avrupa'da yeni bir savaşın kapısını aralamış durumda, işte Iron Harvest bizi bu cepheye götürüyor.

Aslında düz adamlık yapıp "Company of Heroes'un robotlusu" diye anlatabilirdim bu oyunu, oynanış olarak daha iyi tarif edebilmem de mümkün değil ancak Iron Harvest bu özgün arka planıyla bundan çok daha fazlası olabilecekmiş gibi görünüyor. Zaten buram buram steampunk kokan robotlar o döneme çok yakışmış, dolayısıyla CoH'un oynanışının üstüne bu temayı dengeli şekilde oturtabilirlerse gayet başarılı bir GZS olacağını düşünüyorum kendisinin. ■ **MUTLU**





TÜR: Strateji | **YAPIM:** King Art | **DAĞITIM:** Deep Silver | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1 Eylül 2020

Assassin's Creed Valhalla

ARTIK İKİ KAT DAHA FAZLA RYO GÜCÜNDE!

YAZI
CAN ARABACI

Herhalde çoğumuzun *Assassin's Creed: Odyssey*'in yan görevlerini bitirememiş olduğunun farkında olsalar gerek, geçtiğimiz sene Ubisoft seriyi biraz nadasa bırakma kararı aldı yine. Tabii sızıntı yapanların ağzı torba değil, anında söylentiler başladı: Adı Ragnarok olacakmış; yok yok, Kingdom'mış aslında... Ragnar olarak oynayacakmışız, co-op olacakmış... Neler neler! Bu sızıntıların tek ortak paydası hepsinde de temanın Vikingler olmasıydı. Eh, o yüzden BossLogic'in katkılarıyla 8 saatlik bir çizim yayını yapıp da yeni oyunu duyurduklarında kimse temanın Vikingler çıkmasına şaşırmadı. İsmi çok bariz olmasına rağmen kimse tutturamadı gerçi. Söylentilerin kalanı tutmuş mu, gelin ona beraber bir göz atalım.

Anglosaksonlar tarafından tarihî kayıtlara kalpsiz, kafir barbarlar olarak geçirilmiş olsalar da karakterimiz Eivor'un klanında da olduğu gibi kimi klanın derdi sadece hasat toplayabilecekleri topraklar ve ailelerini yetiştirebilecekleri elverişli koşullardı. Denizleri aşıp da Büyük Britanya'nın verimli topraklarına vardıklarında yeni bir hayat kurabileceklerini düşünerek buraya yerleşmeye başladılar. Bu tabii ki Britanya'nın dört büyük krallığının hoşuna gitmedi. Sonrasıysa tarih zaten... *Assassin's Creed: Valhalla* da yeni macerasının temellerini bu tarihin üzerine kuruyor.

BELLİ Kİ YİNE İKİ YILDA ANCA BİTİRECEĞİZ

Öncelikle serinin hâlâ bir umut eski köklerine dönmesini bekleyenler var aranızda, biliyorum. Lakin seri RYO türünü kucaklamakta öncekinden bile kararlı gözüküyor. Yine düşman seviyeleri falan olacak mı bilmiyoruz, o konuda sadece yeteneklerin oyundaki gücümüzü daha doğrudan etkileyeceğini ve matematiksel hesaplara daha az bakılacağını öğrenebildik henüz. Ama bunun da ötesinde asıl rol yapma öğeleri; seçimler ve sonuçları, karakteri özelleştirme gibi konularda öne çıkıyor.

Mesela Eivor'u yine erkek veya kadın olarak seçebileceksiniz; kendisinin saçını, sakalını dilediğiniz gibi değiştirebileceksiniz; dövmelerini, savaş boyalarını bizzat seçebileceksiniz. Ne kadar ağır zırh giyeceği, hangi silahları kullanacağı konusunda yine doğrudan söz sahibi olacaksınız. Vikinglerin çok becerikli ve vahşi dövüş-





Kuzey ışıkları altında üs basmanın da tadı ayrı olacaktır.

ONLINE ÖZELLİKLER

Valhalla tamamen tek kişilik bir tecrübe olarak tasarlansa da içinde bazı ilginç online elementler de bulunacak. Mesela oyun bir noktada sizden sizi temsil edecek bir akıncı yaratmanızı isteyecek. Bu yarattığınız akıncı listenizdeki arkadaşlarınızın oyunlarında görülebilecek, hatta onlara yardım ettikçe cebi dolu bir şekilde yanınıza dönecek. Dragon's Dogma'daki Pawn sistemi gibi mi dediniz? Ben de öyle düşünmüştüm... Eh, birazcık "esinlenmenin" üzerine yeni şeyler de koyduktan sonra kimseye zararı yok, değil mi?





cüler olmaları sebebiyle aklınıza gelebilecek neredeyse her silahı ister tek elde ister iki elde birden kullanabileceksiniz. Koca koca baltalar, fırlatma baltaları, kılıçlar, gürzler cephanelikte gözüme çarpanlar arasında. Hatta bir de özellikle belirttikleri üzere *Origins*'teki kalkanı özleyenler tutup da iki kalkan birden takarak absürt (ama belki de etkili?) savaş stilleri bile yaratabilecek. Bunlar hep iyi güzel ve beklediğimiz şeyler ama oyunun RYO kısmı daha da derine inmeye devam ediyor.

Origins rol yapma türüne girişi temsil ediyordu ve daha çok karakterimizi özelleştirmek üzerine yoğunlaşıyordu. *Odyssey* diyaloglar ve seçimler ekleyerek gelişme kısmını halletti. *Valhalla*'nınsa bütün bu birikimi alıp bir sonraki aşamaya taşıyan sonuç bölümü olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz. *Odyssey*'in RYO alanındaki en büyük eksisi seçimlerinizin çok büyük farklılıklar yaratmaktansa Kassandra/Alexios'a karakter katmaya yönelik olmasıydı. *Valhalla*'nın seçimleriyse doğrudan farklı sonuçları olan ve uzun vadede yaşayan dünyaya daha dramatik etki edecek şekilde yazılıyor. Bunu en çok da klanımıza ait yerleşimde göreceğimizin altını çiziyor yapımcılar.

Eh, Vikinglerin niyeti ciddi; Büyük Britanya'ya kalıcı olma niyetiyle geldiler demiştim. Oyunun açılış sekansı Norveç'te geçecek olsa da çok geçmeden güney sahillerine yelken açıp orada kendi yerleşimimizi kuracağız. Dönüp, dolaşıp, keşfedip, yağmalayıp hep döneceğimiz üssümüz, yuvamız olacak burası. Yaptığımız her bir seçimle büyüyüp gelişecek, hatta belki de kimi riskli kararlarımız sonucunda tehlike altında kalacak... Hangi binaların ekleneceği, kimin gelip sizinle birlikte yaşayacağı konusunda söz sahibi olacağınızın özellikle üzerinde duruyorlar. Kararlarımız sonucunda topluluğumuz içinde kimin kiminle evlenip aile kuracağını bile etkileyebilecek ve istersek kendimiz de gönül meselelerinin peşinde koşabileceğiz. Aslında *Valhalla*'daki her şeyin merkezinde bu yerleşke var anlayacağınız.

Yerleşkemizin yeterince büyüyüp gelişmesi için çokça kaynağa da ihtiyacımız olacak tabii. Vikingler akıncı bir topluluk olduğundan bu kaynakları Anglosaksonların köylerini, hisarlarını yağmalamak suretiyle edineceğiz. Akınlara giderken gemilerimiz de bize eşlik edecek ancak gemi kısımları *Odyssey* ya da *Black Flag*'de olduğu kadar ön planda olma-



VİKİNGLERLE ÖZDEŞLEŞMİŞ YAĞMA GİBİ KAVRAMLARI "İYİ" BİR KARAKTERLE NASIL BAĞLAYACAKLAR MERAK KONUSU.



"Somon yazmayı unutmuşsun, onu da yaz da öyle gideyim markete, unuturum yoksa."



EIVOR

Serinin sıkı takipçilerinin bildiği üzere her karakter bu kurala uymasa da Assassin's Creed'in çoğu başrolünün isminin bir şekilde kartal ya da kuşlarla bir bağlantısı vardır. Mesela Altäir, adını Aquila takımyıldızının "Kartal" olarak da bilinen en parlak yıldızından alıyor. Ezio da yine "kartal" anlamına geliyor; Bayek, kartal için bir hiyeroglif olmadığından "şahin" ya da "akbaba" hiyeroglifinden türetilmiş bir isim. Peki ya yeni karakterimiz Eivor? Onun isminin de kuşlarla, kartallarla ya da kuzgunlarla bir alakası var mı?

Görünüşe göre pek yok. İskandinav kökenli bir isim olan Eivor aşağı yukarı "bilgece armağan", "iyi talih" gibi bir anlama geliyor. İskandinav toplumunun tanrılarla olan yakın bağı düşünülürse Eivor'un tanrıların bir hediyesi olduğu şeklinde yorumlayabiliriz bunu. Ancak benim asıl ilgimi çeken detay Eivor'un dişil bir isim olması. Özellikle de oyunun bütün reklamının erkek Eivor'la yapıldığı düşünülürse, burada henüz çözemediğimiz ilginç bir detay olması muhtemel.

Ha, oyunun reklamının sürekli erkek Eivor'la yapılmış olmasına çok da takılmayın bu arada. Önümüzdeki dönemde kadın Eivor'u da tanıtacaklarını ve bolca göstereceklerini açıkladılar. Hatta oyunun UbiStore'a özel Collector's Edition'ı direkt olarak kadın Eivor figürüyle birlikte geliyor. Dahası, Odyssey'de canon yani resmî kabul edilen karakter Kassandra'yken bu sefer hem kadın hem de erkek Eivor'un ikisinin birden resmî olarak geçerli olacağını ancak bunu nasıl yapacaklarını spoiler'lardan kaçınmak adına henüz açıklayamadıklarını da eklediler.

Kılıçları, baltaları, hatta kalkanları bile çifterli şekilde kullanabileceğiz.





İLGİNÇ BİLGİLER

• Bugün İngiltere'deki sonu -thorpe ya da -by ile biten çoğu kasaba zamanında gelip buraya yerleşmiş İskandinavların kurduğu yerleşimler aslında.

• 883 yılında Kral Alfred, Roma'ya yaptığı bağışlardan ötürü Papa Marinus'tan bir dizi hediye almış. Bu hediyeler arasında İsa'nın çarmıha gerildiği haçın kalıntıları olduğu iddia edilen "Gerçek Haç" da varmış. Sizin de burnunuza Piece of Eden kokusu geliyor mu?

• Viking kelimesinin kökeni de oldukça ilginç. Vik, eski Norsçada körfez, koy anlamına geliyor. Vikin ise yine ismi Vik kelimesinden türemiş olan, Viking çağında Danimarka'nın en kuzeyindeki eyalet. Viking akınlarının bu bölgeden başlaması sebebiyle Viking kelimesinin de başta "Vikin'li kişi" anlamında kullanıldığı fakat sonrasında tüm İskandinavları kapsayan bir tanıma dönüştüğü düşünülüyor.

• Hepimizin bir şekilde kullandığı "Bluetooth" teknolojisinin isim babasının bir Viking olduğunu biliyor muydunuz? Danimarka, daha sonra da Norveç'e hükmeden Harald Gormsson, dişlerinin (hastalıktan ya da kendisinin boyatması sonucunda olduğu düşünülüyor) mavi renkte olması sebebiyle "Bluetooth" lakabıyla anılıyordu. Harald'ın İskandinavya'yı birbirine bağladığı gibi PC ve mobil cihazları birbirine bağladığı düşünülen bu teknolojiye de bu yüzden onun anısına "Bluetooth" ismi verilmiş. Dikkat ederseniz logosu da Nordik rünlerde Harald'ın baş harflerini kullanıyor zaten.

• Viking Çağı bildiğimiz kadarıyla 793 yılında, Northumbria Krallığı'nın Lindisfarne adasının yağmalanmasıyla başladı. Oyunun başlayacağı tarihse bunun çok daha sonrası, 873 yılı.

SESİ GELENLER

AC: Valhalla'nın seslendirmesi söz konusu olunca Ubisoft yine otantik bir tecrübe olması açısından İskandinav ülkelerine yönelmiş. Her ne kadar Eivor ve klanı Norveçli olsa da Eivor'un seslendirmesini yapacak iki ses sanatçısı da Danimarkalı seçilmiş. Kadın versiyonunu Cecilie Stenspil seslendirecek, erkek versiyonunuysa Magnus Bruun. İkisi de çok göz önünde ve tanınmış isimler değil ancak Magnus'u belki The Last Kingdom'daki Cnut rolünden hatırlayabilirsiniz.

HIDDEN ONES VE ORDER OF THE ANCIENTS

Origins ve Odyssey'de fazla geçmişe dönmüş olduğumuz için Assassin ve Templar'lar henüz ortaya çıkmamıştı; onun yerine ikisinin de öncülü olan bazı organizasyonlarla karşı karşıya gelmiştik. Bunda da yine Karanlık Çağlar'da olduğumuz için o öncülleri görmeye devam ediyoruz. Order of the Ancients'ın oyunda yine gizemli ve kontrol amaçlı planların peşinde koşacağı onaylandı. Alfred ve belki bazı diğer Sakson kralların bu örgüte dâhil olması çok olası.

Eivor'un yolunun bir noktada Assassin'lerle kesişeceğini öğrendik ama doğrudan organizasyona katılacak mı yoksa bu sadece ortak bir amaç adına bir süreliğine yapılmış bir yardımlaşma mı olacak orası muamma. Her hâlükârda Eivor oyunun bir noktasında Hidden Blade'e kavuşacak ama. Yapımcıların özellikle üzerinde durduğu bir diğer konu düşmanlarımızın da dostlarımızın da boyutlu ve iyi ya da kötü olarak tanımlanamayacak kadar kompleks olduğu. O yüzden bolca entrika ve sürpriz beklemekte sakınca yok gibi.



yacakmış. Muhtemelen daha çok keşif ve hızlı seyahat için başvuracağımız araçlar olarak sadece akınlarda savaşa dâhil olacaklar o yüzden. Bir de akınların daha büyük çaplısı olan ve muhtemelen *Odyssey*'deki Atina-Sparta savaşlarının bir varyasyonu olacak daha büyük meydan savaşlarından bahsediliyor. Umarım sistemin üzerine biraz daha ilginç eklemeler yaparlar; ilk birkaç seferde keyifli olsa da hızla tekrara bağlayıp uzun vadede sıkabiliyordu o savaşlar *Odyssey*'de.

WESSEX'E GİRMEK İÇİN VİZE GEREKİYOR MU?

CGI fragmanın arka planında tamamen yanlış bilgiler verirken duyduğumuz şahsın kim olduğunu merak ediyorsanız kendisi "Büyük Alfred" olarak da bilinen Wessex Kralı Aelfred'in ta kendisi. Tarihte Büyük Britanya'nın diğer üç krallığı (Merak edenler için: Northumbria, Doğu Anglia ve Mercia) Viking akınlarının önünde eriyip tir tir titrerken Wessex karşı koyabilen ve uzun süre direnebilen yegâne krallık olmuştu. *Valhalla*'da da fragmandan (ve tarihi kaynaklardan) yola çıkarak tahmin edebileceğiniz üzere başımızın belası olacak. Fragmanda Vikingleri kötülerken görsek de düz bir kötü adam değil; oldukça farklı tonlarda nüanslara sahip, derin bir karakter olacağının sözünü veriyorlar. Hatta genel olarak karakterlerin tek boyutlu olmayacağını müjdeliyorlar. Eh, *Black Flag* ve *Origins* örneklerine bakınca bu konuda şüphe etmek için çok da bir sebep göremiyorum doğrusu.

Bu üç krallığın potansiyel yağma bölgesi olması dışında İngiltere'nin üç büyük şehrinin de oyunda yer alacağını biliyoruz: Londra, Winchester ve Jórvík, ya da şimdilerde bilinen adıyla York. Buralarla ne türden bir etkileşim içerisine gireceğimiz konusunda bizi aydınlatmadılar henüz ancak sadece yağma hedefi olmaktan ibaret olmayacaklardır herhalde. Zira Eivor'un istediğimizde bileğiyle olduğu kadar tatlı diliyle de rakiplerini dize getirdiğini vurguladıklarına göre diplomasi de seçeneklerden biri olmalı.

2,5 yıldır Ubisoft Montreal'ın başını çektiği (ve 14 diğer Ubisoft ofisinin yardım ettiği) geliştirilme aşamasında artık bitiş çizgisi gözükmüş durumda. Çıkış tarihi olarak sadece "2020 Tatil Sezonu" dendiğine göre tam tarihi açıklamak için Xbox Series X ve PS5'in çıkış tarihlerinin açıklanması bekleniyor diye düşünüyorum. Her hâlükârda yeni bir nesle yepyeni bir *Assassin's Creed* tecrübesiyle giriş yapacak olmak benim gibi seriden hâlâ keyif alanlar için şüphesiz heyecan verici.



Odyssey'de savaş sahneleri bir süre sonra tekrara bağlıyordu. Dilerim yapımcılar Valhalla'da buna bir çözüm üretirler.

7 MAYIS'I BEKLİYORUZ

Bu satırları 7 Mayıs Perşembe günü Türkiye saatiyle 18:00'den sonra okuyorsanız "Ne diyor bu yahu?" diyor olabilirsiniz. Zira bu tarihte gerçekleşecek Xbox Series X etkinliği oynanış videosunun da görücüye çıkışı olacak.

GÜNÜMÜZ HİKAYESİ DEVAM EDİYOR MU?

Oyunun günümüzde geçen kısmında hikâyesi son iki oyundur gıdım gıdım ilerleyen Layla Hassan, Fate of the Atlantis'le birlikte bir anda depara kalkmış ve... oldukça ilginç (bir o kadar da tartışılan) bir yola sapmıştı. Eğer merak ediyorsanız söyleyelim: Layla'nın hikâyesi Valhalla'da devam edecek ve evet, kendisi yine başrolde olacak. Dahası, spoiler vermemek için çok fazla detaya girmekten kaçınsalar da kendisiyle bolca oynama fırsatı bulacağımıza ve çok sürpriz bazı gelişmelerin bizi beklediğine göz kırpmışlar. Günümüz hikâyesini de en az dönem kısımları kadar çekici bulan üç kişiden biri olarak bende ufaktan bir heyecanlanma oldu doğrusu.

AC serisinin özgün zırh tasarımlarını sevenlerdenseniz Valhalla beklentilerinizi boşa çıkarmayacak.



KARTALDAN KUZGUNA

Viking teması diyoruz, Nors mitolojisi diyoruz... Kartal verecek değillerdi ya? Eivor'un yoldaşı konsepte uygun bir şekilde kuzgun olmuş haliyle. Kuzgunumuzun henüz adı sanı belli değil ancak Senu ve Ikaros'tan farklı yeni bazı yetenekleri olacağı söyleniyor. Ayrıca keşif için belli bir bölgeyi taramasını beklemek vb. şeyler yerine çok daha doğal bir yöntem izleyecekmişiz.

Ha, bilmeyenler ya da unutanlar için eklemiş olayım: Kuzgunların Viking kültüründe önemi Odin adına bilgi topladıklarına inanılmasından geliyor. Odin de çoğu zaman yanında Huginn ve Muninn adındaki iki kuzgunuyla resmedilir hatta.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 4. Çeyrek



NEREDE NE OLDU?

FRANSA – PARİS (1776 - 1808): Assassin's Creed: Unity
Evlatlık babası Francois de la Serra'ın cinayetinin gizemini çözmek adına suikastçılara katılan Arno Dorian, Fransız Kardeşliği'nin içindeki yozlaşmayı açığa çıkarttı.

İTALYA – FLORANSA (1476 - 1499): Assassin's Creed II
Ezio Auditore da Firenze ailesinin intikamını almak için çıktığı yolculukta kendini çok daha büyük bir planın ortasında buldu. Vatikan'da Papa VI. Alexander'ı yenilgiye uğratan Ezio, aynı zamdan Vatikan'daki mahzende Isu adındaki çok gelişmiş bir ırkın geleceğe yollayacağı mesajın da elçisi oldu.

İNGİLTERE – LONDRA (1868 - 1873): Assassin's Creed: Syndicate
Jacob ve Evie Frye, Templar kontrolü altına girmiş olan Londra'yı örgütleyerek şehrin hakimiyetini semt semt geri aldı ve Templar lideri Crawford Starrick'i öldürdü.

ABD – NEW YORK (1770 - 1782): Assassin's Creed III
Templar lideri Haytham Kenway'in gayri meşru oğlu olan suikastçı Ratonhnhaké:ton, Amerikan Devrimi sırasında Templar tarikatının üyelerini avladı ve babası da dâhil olmak üzere birçok Templar'ı öldürerek Amerikan Devrimi'nin önemli isimlerinden biri oldu.

İSPANYA – SEVILLA (1491 - 1492): Assassin's Creed: The Movie
Templar tarikatı Gırnata sultanı, XII. Muhammed'in oğlu Prens Ahmed'i kaçırarak Isu ırkının mistik Âdem elmasına karşılık takas etmek istedi. Ancak suikastçı Aguilar de Narha, prensi kurtardığı gibi elmayı da Christopher Columbus'a emanet ederek Templar'lardan uzak tutmayı başardı.

ABD – NEW ORLEANS (1765 - 1777): Assassin's Creed III: Liberation
Aveline de Grandpré, Louisana'nın baskı altındaki kölelerini korumak için savaştı ve New Orleans'ı Templar etkisi altından kurtardı.

İTALYA – ROMA (1500 - 1507): Assassin's Creed: Brotherhood
Cesare Borgia'nın Monteriggioni'yi kuşatmasının ardından Roma'ya kaçan Ezio Auditore, burada kardeşliği tekrar bir araya getirmek ve Roma'yı özgürlüğe kavuşturmak için çabaladı. Cesare'yi köşeye sıkıştırmayı başaran Ezio, en nihayetinde ezeli düşmanını İspanya'nın Navarra bölgesindeki Viana kasabasına kadar takip etti ve orada öldürdü.

BAHAMALAR – NASSAU (1715 - 1722): Assassin's Creed IV: Black Flag
İngiliz korsan Edward Kenway, kendini Templar ve suikastçıların savaşının ortasında buldu ve neredeyse bütün yakın dostlarını kaybettikten sonra suikastçılara katılarak bölgedeki Templar üyelerini avlamaya başladı.

KARAYİPLER – HAİTİ (1735 - 1737): Assassin's Creed: Freedom Cry
Edward Kenway'in yanında yıllarca serdümenlik yapan Adéwalé, Saint-Domingue'daki kolonide esir olan siyahi kölelerin özgürlüklerini kazanmasına yardım etti.

KUZEY ATLANTİK OKYANUSU (1757 - 1776): Assassin's Creed: Rogue
Shay Cormac adlı eski suikastçı Templar tarikatına katılarak Kuzey Atlantik'te eski silah arkadaşlarıyla karşı karşıya geldi.



İTALYA – TOSKANA (1254): Assassin's Creed: Embers
Konstantiniye'deyken tanıştığı eşi Sofia'yla birlikte Toskana'daki villasında emekliliğini yaşayan Ezio, Shao Jun adında bir Çinli suikastçı tarafından ziyaret edildi. Ezio çok gönüllü olmadan da olsa Shao Jun'a yardım etti ve kısa bir süre sonra da, 65 yaşında hayata veda etti.
NORVEÇ & BÜYÜK BRİTANYA (870 - 899?): Assassin's Creed: Valhalla
Danimarkalı Viking suikastçı Eivor ve klanı Anglosaksonlara karşı doğal kaynaklar için çeşitli akınlar yönetti. Başta Wessex Kralı Büyük Alfred olmak üzere birçok hükümdara karşı savaşan Eivor ve halkının hikâyesi şimdilik gizeminin bir kısmını koruyor.
RUSYA – SİBİRYA (1888 - 1928): Assassin's Creed: The Fall, The Chain & Assassin's Creed Chronicles: Russia
Suikastçı örgütüyle ters düşen Nikolai Orelov, son bir görev için Bolşeviklerin elinden çok kıymetli bir nesneyi çalmakla görevlendirildi. Bu olay sırasında yaşanan bir terslik sonucunda nesne patladı ve bu gizemli olay tarihe Tunguska Olayı olarak geçti.
KIBRIS (1191 - 1193): Assassin's Creed: Bloodlines
Templar'ların planlarını öğrenen Altäir, bu planları engellemek için Kıbrıs'a geldi ancak burada bir Templar olan Maria Thorpe'ye âşık oldu. Maria ve Altäir birlikte hareket ederek Templar lideri Armand Bouchart'ın planlarına engel oldular.
TÜRKİYE – İSTANBUL (1511 - 1512): Assassin's Creed: Revelations
Altäir'in gizli kütüphanesini aramak için Konstantiniye'ye gelen Ezio, burada Osmanlı suikastçılarıyla birlik olarak Templar tarikatının Şehzade Ahmet üzerinden yaptıkları planları bozdu.
SURİYE – MASYAF (1191): Assassin's Creed
Altäir Ibn-La'Ahad, tarikatın kurallarına uymadığı gerekçesiyle rütbesi düşürülerek ustası Al Mualim tarafından bazı görevlere yollandı. En nihayetinde Altäir, Al Mualim'in bir hain olduğunu ortaya çıkarak onu yendi ve Levanten Kardeşliği'nin başına geçti.
ÇİN (1526 - 1532): Assassin's Creed Chronicles: China
İntikamını almak için Çin'e dönen Shao Jun, Wang Yangming adındaki başka bir usta suikastçıyla birlikte buradaki Kardeşlik'i yavaş yavaş tekrar kurdu.
KUDÜS (1190): Assassin's Creed: Altäir Chronicles
Bütün tarafları bir araya getirerek Üçüncü Haçlı Seferi'ni bitireceği iddia edilen bir nesneyi arayışa çıkan Altäir Ibn-La'Ahad, "kadeh" olarak anılan bu nesnenin aslında Adha adında bir kadın olduğunu öğrendi. Adha'yı kurtarmaya çalışsa da başarılı olamadı ve onun ölümünde parmağı olan herkesi öldürmeye ant içti.
MISIR (M.Ö. 47 - 44): Assassin's Creed: Origins
Siwa'lı Bayek ve Kassandra'nın soyundan gelen Aya, insanlığın özgür iradesi için gölgelerden savaşmaya yemin eden bir örgüt kurdular. "Saklı Olanlar" adındaki bu örgüt gelecek nesildeki suikastçıların da öncülü oldu.
HİNDİSTAN (1839 - 1843): Assassin's Creed: Brahman & Assassin's Creed Chronicles: India
Sih İmparatorluğu ve Doğu Hindistan Şirketi arasındaki savaşın ortasında kalan Arbaaz Mir adındaki suikastçı bir yandan da meşhur Kuh-i Nur elmasının Templar tarikatının eline geçmesini önledi.
YUNANİSTAN (M.Ö. 431 - 406): Assassin's Creed: Odyssey
Kozmos Tarikatı tarafından organize edilen Peloponez Savaşı, Atina ve Sparta'yı kasıp kavururken Sparalı paralı asker Kassandra, tarikatın planlarını bozup Templar'ların öncüsü olan tarikatın dağılmasına sebep oldu.

151

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Avorion	8	-
Beautiful Desolation	8	81
Besiege	8+	-
Black Mesa	8+	84
Bleeding Edge	8	61
Call of Duty: Warzone	8	79
Doom: Eternal	9	88
Half-Life: Alyx	9+	93
Hidden Through Time	6	79
Lair of the Clockwork God	7+	83
Murder by Numbers	6	78
Nioh 2	8+	85
Ori and the Will of the Wisps	9	90
Rimworld: Royality (DLC)	7	-
The Division 2: Warlords of New York (DLC)	7	79

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

74

OGZ TAKIMI



EMRE SÜMER

Çalıştığım şirketin salgına karşı beklentilerimin ötesinde önlemler almasının ardından kısa süreli işe gittiğim birkaç gün haricinde bu ay komple evde buldum kendimi. Home office çalıştığım bu zaman zarfında da zorunlu alışverişler dışında hiç evden çıkmadım ve sinema hariç dışarıya çıkmayı zerre özlemediğimi fark ettim. Gerçi gözümün önünde onca konsol ve oyun varken çalışmaya odaklanmak Çin işkencesi gibi fakat evde olmak paha biçilemez gerçekten. I LOVE HOME!

SAYILARLA

52
İzlediğim South Park bölümleri sayısı

96
Tamamen çevrimdışı şekilde Dark Souls'u bitirdiğimdeki soul seviyem.

5
İşyerine gittiğim gün sayısı

ÜÇ ÖNERİ

VANQUISH: Biraz düşman çeşitliliğini arttırıp oyun süresini de uzatsalar tarihin en iyi aksiyonlarından biri olurmuş bence. Gene de harika bir oyun, Platinum Games bu işi biliyor.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY: Eşimle beraber onlarca co-op oyun bitirdik ama bu en iyilerindendi. Alın yanınıza sevdiğiniz birini, organize hareket ederek adam vurun. Acayip keyifli.

MEDAL OF HONOR (PS1): Zorunlu teknik kısıtlamalar haricinde halen harika bir oyun. Çift analog kontrolü, siper alan, bombayı geri atan yapay zekâ falan derken zamanının çok ötesinde.



ONUR KAYA

Sevgili virüsümüz kaybedilen hayatlar dışında bile dünya çapında çok fazla problem yaratıyor, farkındayım. O sebeple bu söyleyeceklerim öküzlük olacak, olmasa bile öküzlüğe teğet geçecek: Karantina bana yaradı arkadaşlar. "Normalde aramadığım bir şeyi imkân elinden alınınca canımın çekmesi" hususu dışında bakıyorum buna elbette ama kronik rahatsızlığım sebebiyle eve kapanmaya alışık bir insan olduğumdan zaten benim için çok da büyük bir negatiflik arz etmedi psikolojik olarak. Tüketilecekler listemdeki isimlerin üzerlerini, vicdan azabı çekmeden tempolu bir şekilde çizmeye başladım. İmpulsif harcamalarım çok azaldı, kenara artan parayla borç harç kapamaya giriştim.

SAYILARLA

134
Steam istek listemdeki oyun sayısı.

27
Ay sonuna doğru tamamlayacağım yaş.

8
Oynanmamışlar listemden sildiğim oyun sayısı. Minimumu 20, maksimumu 60 saatlik.

ÜÇ ÖNERİ

FALLOUT 76: Hastalık sebebiyle evde kaldığımız günlerde OKB'si ve anksiyetesi coşanlardansanız tavsiye ediyorum. Her şeyden her şeyi imal edebilmek saç baş yolmanıza engel olacak.

BORDERLANDS 3: Aynı damardaki 2. oyunumuz, Mayhem yükseltip her yeri turuncuya boğmak sinir stres azaltıyor.

DOOM ETERNAL: Beyniniz öteki iki oyunda envanter düzenlemekten yoruldukça es verip buna giriyorsunuz, devreleri yakmıyorsunuz.

FINAL FA



ps4 ファイナルファンタジーVII

NTASY VII REMAKE

Bir hatıra olarak kalmamalıydı

YAZI ÖMER AKDAĞ

Cloud'la Aerith yıkık bir tünelde ilerlerken bir engeli aşıyorlar, Aerith ellerini havaya kaldırıp Cloud'un beşlik çakmasını bekliyor, Cloud anlamıyor, "iyi peki madem" deyip devam ediyor Aerith.

Sonra bir engeli daha aşıyorlar, yine aynı şey oluyor, Aerith bozuluyor, Cloud "ha anladım galiba" dercesine ellerine bakıyor.

Sonraki engelden sonra Aerith sevinirken bu sefer Cloud beşlik çakmaya yelteniyor ama bu kez de Aerith'in jeton geç düşüyor:

"Hı? Bir dakika! Yoksa sen...?"

"Hayır."

"Merak etme, bir dahaki sefere olacak."
"Neyden bahsediyorsun?"

"Özür dilerim tamam mı!"

Bir engeli daha aşıyorlar, bu sefer Aerith ileride eli havada bekliyor. Cloud yaklaşıyor, üçgene basılı tutuyorum, Cloud elini yavaaaaaşça kaldırıyor ve ÇAT!

"Ah" diyorum, "işte" diyorum, koca koca sırıtıyorum, "budur" diyorum. Bir kere değil, onlarca kez, *FF7 Remake* oynarken tekrar ve tekrar ve tekrar "budur" diyorum.

Oynanış ve hikâye elbette ki çok önemli ama ben her şeyden çok bu küçük anlar için seviyorum oyun oynamayı be arkadaşlar. Eski *FF*'lerin âşığı olmamın en büyük sebebi de bu zaten herhalde. Oyunu oynamanızın üzerinden yıllar geçse bile hatırladığınızda gülümsemekten veya duygulanmaktan kendinizi alamadığınız bir sürü küçük küçük an vermeleri size, sizi resmini gördüğünüz anda sarılasınızın ya da brofist çakasınızın geldiği karakterlerle tanıştırması.

FFX'ten sonraki *FF*'lerin çoğunu severim ama hiçbirinin de hayranı sayılmam. Sebebi işte bu içtenliği, samimiyeti bir türlü eskileri kadar iyi yakalayamamış olmaları. Ama işte meğersem yapımcıların köklerine dönmeleri gerekiyormuş. *FF7 Remake*'in yaptığı *FF7*'yi güzel grafiklerle günümüz oyuncularıyla buluşturmak değil sadece. Oyun son 15-20 yılda çıkan bütün *FF*'leri aşmakla kalmamış, *FF7*'nin bizzat kendisini





Tifa'nın dövüşe dövüşe güçlenme gibi kendine has bir mekaniği var.









de aşmış. *FF* serisiyle sınırlamaya da gerek yok, FF'lerle alakanız olsun veya olmasın, şöyle özene bezene hazırlanmış, her açıdan müthiş bir oyun oynayasım var diyenlere ilk gösterilesi oyunlardan olmuş *FF7 Remake*.

FF7R'i her şekilde çok seveceğimi zaten biliyordum ama içimde bir objektif olma sorumluluğuna sahip dergi yazarı tarafı da var. Oyun çıkmadan önce o tarafım bana diyordu ki; neticede bu, *FF7 Remake* serisinin ilk parçası ve *FF7*'yi efsane yapan kısımların çoğu sonraki parçalarda işlenecek, bu sadece giriş, bu oyuna muhtemelen en fazla 8+ vereceksin, sakin ol.

Öyle olmadı arkadaşlar. Oyunun çok iyi çıkacağını bekliyordum ama bu kadarını da beklemiyordum. Oyunu çok seveceğimi bekliyordum ama bu kadarını da beklemiyordum.

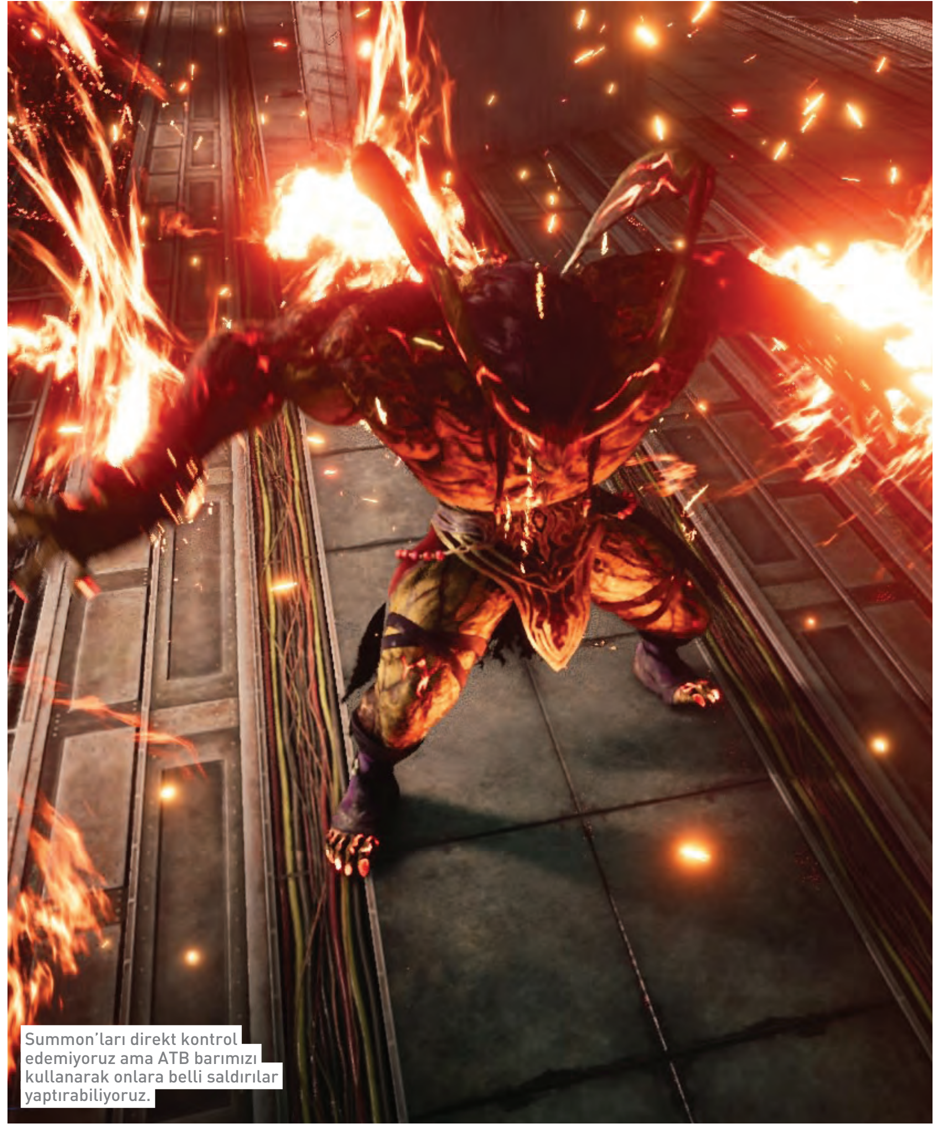
Bir çeşit doğa-medeniyet çatışması

Midgar bu dünyanın en önemli, en büyük şehri ve Shinra şirketinin, tam adıyla Shinra Electric Power Company'nin merkezi de bu şehirde bulunuyor. Bu şirket Gezegen'in yaşam enerjisi olan Lifestream'i işleyerek halka enerji sağlıyor ve şehrin yönetimi de bunların ellerinde. Aslında yaptıkları karşıdan bakınca kötü bir şey değil, insanlara iyi bir hayat sağlıyorlar ama olay o kadar basit değil tabii ki. Midgar şehrini üst tabakada iyi yaşayan insanlar ve alt tabakada sürünen varoşlar olarak ikiye bölmüş olması bir yana, gezegenin yaşam enerjisini emilmesi bazıları tarafından göründüğünden/gösterildiğinden daha büyük sonuçları olacak bir şey olarak görülüyor. Anarşist grup Avalanche da Shinra'nın politikalarına karşı duranlardan biri.

Oyunumuz Avalanche'ın Shinra'nın reaktörlerinden birine sabotaj düzenlediği bir görevle açılıyor. Eskiden Shinra için çalışan adamımız Cloud da Avalanche tarafından kiralanmış bir paralı asker. İlk ekip üyemiz Barret'la burada tanışıyoruz. Şimdi "eskiden şöyleydi şimdi şöyle oldu" muhabbetlerine pek girmeye gerek yok, neticede bu satırları okuyanlar arasında *FF7* oynayanlar, oynasa da oyunu net hatırlayanlar azdır. Ama en azından şunu diyeyim; *FF*'ler her zaman karakterlerin gelişimi, onları oyuncuya sevdirmek açısından başarılı olmuşlardır ama *FF7 Remake* bunun tepe noktası!

Mesela eskiden Barret çok da benimsediğim bir karakter değildi doğrusu, burada onu bile müthiş sevdim. Cloud'la birbirlerini pek sallamazlarken, birbirlerinden pek hoşlanmazlarken zamanla aralarında gelişen güven duygusu, birbirlerine alttan alttan laf sokmaları, kızı Marlene'in yanın-




Summon'ları direkt kontrol edemiyoruz ama ATB barımızı kullanarak onlara belli saldırılar yaptırabiliyoruz.

da pamuk helvaya dönüşmesi falan derken Barret'ı hiç benimsemediğim kadar benimsedim *FF7 Remake* sayesinde. Diğer iki oynanabilir karakterimiz Tifa ve Aerith'iyse eskiden beri severdim zaten, şu an kendilerinin figürlerini alıp rafa koymamak için kendimi zor tutuyorum.

FF7 Remake'in en büyük başarısı bu belki de. Oyun tarihinin en sevilen karakterlerinden bazılarını alıp onları DAHA DA sevmenizi bir şekilde sağlıyor. Cloud mesela herkesten önce. *FF7* sonrasında gerek devam filmi Advent Children'da, gerek konuk olduğu *Kingdom Hearts*'ta, *Dissidia*'da bayağı soğuk, bildiğiniz emo bir karakter olarak resmedildi. Ama Cloud öyle bir karakter değildi ki aslında? Tamam bir soğukluğu, emoluğu vardır da bunlarla sınırlayınca Cloud bayağı karikatürize bir şeye dönüşüyor. *FF7*'deki Cloud bunun fazlasıydı. *FF7 Remake*'deki Cloud bununun daha da fazlası! Ne bileyim ona yazılan kızları direkt başından savmak yerine onları hafiften açık kapı bırakarak başından savıyor, hatta sinsi sinsi onlara yazılıyor, kalas gözüken ama aslında o kadar da kalas olmayan bir espri anlayışı var, arada dümdüz suratla sarkastik bir yorum yapıp karşısındakini uyuz ediyor ve bundan büyük keyif alıyor, gol yiyince kem küm edip öyle kalıveriyor... İnanılmaz eğlendim Cloud'u izlemekten.

Tifa ve Aerith'i geçtim, yan karakter Jessie'yle muhabbetlerine bile hasta oldum Cloud'un. Best girl Jessie mi yoksa?! Pardon bi' sn', Tifa ve Aerith'i geçtim mi dedim ben az önce? Bu ne hadsizlik! Onlarda da Cloud'la aynı durum geçerli. Aerith'i mesela FF7 dışındaki yerlerde hep böyle aşırı narin, aşırı nazik, aşırı iyi, premses modunda izledik. Evet karakte-

KLASİK BİLGİLENDİRME: ANA FF'LER BİRBİRİNDEN BAĞIMSIZDIR, FF7 REMAKE'İ DİREKT OYNAYABİLİRSİNİZ.

Bölüm Bölüm

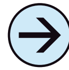
Muhtemelen biliyorsunuz, belki şimdi duyacaksınız; FF7 Remake bölüm bölüm yayınlanacak. Bu elimizdeki henüz ilk parça ve eski oyunun ilk birkaç saatinin geçtiği Midgar şehri kısmını alıyor ve onu 40-50 saat süren komple bir oyuna dönüştürüyor. Bütün hikâyeyi kapsamıyor yani. Kaç tane devam bölümü olacağı ve bu bölümlerin ne zaman geleceği de henüz belli değil.

Bu bölüm bölüm yayınlanma mevzusu çok konuşuldu şimdiye kadar, uzun uzadıya üzerinde durmaya gerek yok ama bunun aslında mantıklı bir karar olduğunu söylemekle yetineyim. Çünkü eski oyun basit grafiklere sahip, sıra tabanlı(msı) bir yapıdaydı ve o dönemde oyuna bol bol farklı mekân, düşman, boss eklemek kolaydı. Örneğin günümüz aksiyon/RYO'larında olduğundan kat kat daha fazla boss savaşı vardır eski FF7'de ve hem lore'u bozmamak hem de oyunun eski sevenlerini kızdırmamak adına yeniden yapımda bunların hepsine yer vermeleri gerekir. Eh oyunun birebir yeniden yapımını yapmadıklarını, sırf ilk birkaç saatini alıp yaklaşık 7-8 kat büyüttüklerini de düşünürsek öyle bir şey yapmaları imkânsıza yakın.

Elbette bütün FF7'nin yeniden yapımını bir arada oynamak isterdi gönül ama her bir parça bu kadar detaylı ve güzel olacaksa, tam bir oyun gibi hissettirecekse de sorun yok. Yeter ki sonraki bölümler çok bekletmesin. Olaya Mass Effect üçlemesinin veya StarCraft II üçlemesinin tek oyun olmaması gibi bakabilirsiniz.

Oyunun hikâyesine birçok ekleme yapılmış durumda. Whispers denen gizemli varlıklar da bunların en önemlisi.





rinin öyle bir tarafı da var ama sadece o tarafı ele alınca yüzeysel kalıyor işte, halbuki onun gülmeyi ve güldürmeyi çok seven, karşısındakini dinlemeyip burnunun dikine giden, oyuncu bir tarafı da var. *FF7 Remake* işte karakterlerinin en ön plana çıkan yönlerini kullanıp onları karikatürize hale getirme hatasına düşmüyor *FF7* sonrası diğer her şeyin yaptığı gibi. Onları her yönüyle kucaklıyor.

Ki eski *FF7* bile bir yere kadar işleyebiliyordu karakterleri aslında, çok çok uzun bir oyun olmadığı için hikâyeye odaklanması gerekiyordu. *FF7 Remake* hem karakterler arası muhabbetlere çok çok daha fazla zaman ayırması, hem sinematik anlatımı, hem de şahane seslendirmeleri sayesinde çok daha fazlasını başarıyor. İşin en güzel yanı da yapımcıların karakterlerine duyduğu tutkuyu ve sevgiyi o kadar güzel hissediyorsunuz ki...

Bu açıklaması zor bir şey. Hani kendi yaptığı müzik tarzında uzman ama bir süredir eski günlerini aratan bir müzisyenin, o eski günlerde neyi iyi yaptığını ince ince değerlendirip çıkardığı sonuçlara göre yeni bir şey yapması değil olay. O uzman müzisyenin yeni işleri çok başarılı olmasa da zaman içinde işinde teknik açıdan daha da uzmanlaşmış olması ve bir gün geriye dönüp eski, o çok başarılı işlerine bakması, o işlerine duyduğu tutkuyu ve aşkı hatırlaması ve o yeniden hissettiği güçlü duyguyu yılların ona kazandırdığı teknik uzmanlıkla birleştirmesi burada olan. Kısacası ben bu oyuna, bu karakterlere ne kadar âşık olursam olayım, çok iyi biliyorum ki bu oyunu yapanlar bu oyuna ve karakterlere benden bile daha âşık.

Midgar koridorları

Eğlencesiyle, hüznüyle, aksiyonuyla, yaşattığı her türlü duyguyla muhteşem bir yolculuk *FF7*. Hatta tek sorunu hevesi kursakta bırakması diyebilirim. Yarım hissettirdiğinden değil, ama kısa hissettirdiği de bir gerçek. 45 saatte bitirdim oyunu ki 1-2 zindan olması gerektiğinden daha uzun olmasına, oyunda birkaç tane bayağı gereksiz hissettiren yan görev olmasına rağmen öyle oldu. Özellikle 2 bluray şeklinde çıkacağını duyduğumda yüzlerce saat boyunca Midgar'ın bütün her yerini gezeceğimiz, yan görevler yapacağımız bir oyun hayal etmiştim halbuki. Bu biraz da günümüz aksiyon/RYO'larının bizi çok uzun süre esir etmelerine alıştığımız için tabii, yoksa 45 de az bir saat değil hani doğrusu.



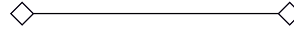
Mini oyunsuz FF7 olamazdı elbette.



İçinizden ağlamak geldiyse Hard zorluktaki Eligor'u deneyin.



OYUNUN TEMA ŞARKISI HOLLOW'UN ÇOK UZUN SÜRE ÇALMA LİSTENİZDE KALACAĞINI GARANTİ EDERİM.





Başını dik tut yiğidim.

O konuda anlayışlıyım oyuna karşı ama mekânların sayıca azlığı konusunda az bir şey kırgın olduğumu söyleyebilirim. Biraz da mekânların çok koridor olma durumu var. *FF13* geliyor koridor deyince akla, o derecede değil *FF7 Remake*'inki ama çok geniş mekânlar da bulamayacaksınız oyunda. Bunun sebebi tahminimce mekânların detay seviyesinin suyunu çıkarmış olmaları. Kenarda duran çöp kutusunun üzerindeki lekeler, evin ahşabının kaplaması, orada uyuyan kedinin tüyleri... PS4'ün gücünü bu detay seviyesindeki geniş mekânları kaldıramazdı büyük ihtimalle.

Benzer bir durum *God of War*'da da vardı hatırlarsanız. Bir tek Midgard mekânın çoğu sudan oluştuğu için genişti, diğer her yer PS4 aşırı detayı kaldıramayacağı için koridorumsu tasarlanmıştı. Bu tip dar mekânlar *FF7 Remake* için çok büyük bir sorun değil, neticede şehrin içindeyiz komple ancak devam oyununda Midgar'ın dışına çıkacağız ve o oyunda mekânların geniş olmaması gibi bir seçenek yok. O yüzden de, bunu söylediğim için kendime lanet ediyorum ama, umarım devam oyunu PS4'e hiç çıkmaz, sonraki nesle özel olur.

Arada durup bir düşünmek lazım

Bu oyunun patlama ihtimali en yüksek olan kısmı herhalde savaş sistemiydi. Daha fazla oyuncuya hitap edebilmek adına savaş sisteminin gerçek zamanlı, aksiyon bir yapıda olacağını duyurmuşlardı. Ancak öte yandan eski oyun sıra tabanlı olduğu için oyuncunun elinde çok fazla seçenek vardı, savaşın ortasında beş milyon büyü ve eşya içinden istediğinizi seçebilirdiniz ama şimdi gerçek zamanlı sistemde o kadar seçenek nasıl var olabilirdi? Bu seçenekleri azaltmayı zaten düşünemezlerdi bile, oyun sığlaşsa Square Enix'i yakacak dev bir kitle var. Çözüm olarak "durdurulabilir gerçek zamanlı" yapı tercih edildi nihayetinde. Hani çok hassas da bir denge gerekiyor, oyuncunun ikide bir oyunu durdurup aksiyonu bölmesini de istemezsiniz, sırf gerçek zamanlı savaşıp oyunun derinliğini kaçırmasını da. Ve bu kusursuz bir denge isteyen savaş sisteminin gerçekten de neredeyse mükemmel çalıştığını müjdelemeyi bir borç bilirim.

Her karakterin canı ve manası haricinde 2'şer tane de ATB barı var. Eğer o an dolu bir ATB barınız yoksa ne büyü yapabiliyorsunuz, ne yetenek atabiliyorsunuz, ne summon çağırabiliyorsunuz, ne de iksir





İpucu

• Her düşmanı bir kere Assess'le taramayı ihmal etmeyin. Önceden taradığınız düşmanların bilgilerine touchpad'e tıklayarak ulaşabildiğinizi de unutmayın, tekrar tekrar Assess'le-meye gerek yok. Oyunu bitirdikten sonra keşfettim. Ühü.

• Düşman yapay zekâsı kontrol ettiğiniz karaktere öncelik veriyor. Yani mümkünse canı az birini kontrol etmeyin, onu başkasıyla iyileştirin. Aynı sebeple yapması birkaç saniye süren büyüleri yaparken başka karaktere geçin.

• Sector 6 Slums'ta Grungy Bandit diye bir düşman var, ondan 5.000 gil'e satılabilen Champion Belt çalabiliyorsunuz. Abartmayın ama, paraya o kadar da çok ihtiyacınız olmayacak, 2-3 kere çalsanız yeter.

• Chapter 6'da üç ışığı da kapattıktan sonra, devam etmeden önce haritada gözüken diğer yere gitmeyi unutmayın.

• Chapter 11'in son boss'una gitmeden önce Steal Materia'sını takın.

• Chapter 16'da biri sizden 10.000 gil isteyecek. Verin.

• Savaş dışında iyileşmek için iksir kullanın. L1'e basılı tutarak üst üste kullanabiliyorsunuz.

• Hard zorlukta iksir miksir kullanamıyorsunuz. Mana tazelemek de zor. Genelde Pray'le iyileşmeye çalışın.

• İkinci Limit Break'leriniz ilklerine nazaran kat kat güçlü. Aldıktan sonra menüden onları seçmeyi unutmayın.

• 12 büyü Materia'sını makslama görevini yapmaya kasmayın. Oyun bittikten sonra bölüm seçme var ve 3 kat fazla AP kazanıyorsunuz, o sırada yaparsınız. Raise'i normal oyunda makslamak işkence olur.

• Silahlarınızın istatistiklerini karşılaştırmadan önce bütün silahlarınızda aynı Materia'lar olduğundan emin olun.

• Aerith'in Arcane Ward, Barret'ın Maximum Fury, Cloud'un Focused Thrust yetenekleri acayip işe yarıyor.

• Silahları geliştirirken yeni Materia slotlarına öncelik verin ama slotları bağlamaya çok da şey harcamayın. Lazımsa anca.

• Oyunun en işe yarar Materia'larından Magnify'dan sadece 1 tane var. Chapter 9'da, üçüncü el makinesinin orada. Aman kaçırmayın, seviyesini de bir an önce yükseltin.

miksir kullanabiliyorsunuz. Her şey bu ATB barına bağlı yani. Dolayısıyla sürekli oyunu durdurup bir şeyler yapmak imkânsız. Eh ATB barını doldurmanın en kolay ve hızlı yolu da kafa göz dalmak. Dolayısıyla savaşlar sırasında bir yandan dan dun dalarken bir yandan hangi karakterin barını dolduracağınız, hangi barı hangi şeyi yapmak için kullanacağınız, hangi barın birikmiş halde kenarda beklemesini tercih edeceğiniz gibi stratejik kararlar kafanızın bir köşesinde sürekli dönüyor olacak. Bir tek uçan düşmanlara karşı savaşmak biraz sıkıntılı geldi bana. Oyunda zıplama tuşu diye bir şey yok, havada düşman olunca otomatik zıplıyor karakter, kontrol o noktada tam olarak sizde olmadığı için de düşmanı tutturması etmesi biraz dert olabiliyor.

"Şimdilik" 4

Bu sistemin üzerine oynanabilir 4 karakterimizin de bambaşka hissettirmesini de başarmışlar. Genel olarak Cloud dengeli yakın dövüşçü, Tifa çok hızlı yakın dövüşçü, Barret menzilli, Aeirth de büyücü. Bu genel ayrım direkt standart saldırılarda çok net farklı oynanışlar sağlarken her karakterin kendine has bir mekaniği de var. Örneğin cloud daha hızlı ve güçlü saldırdığı ama menavra kabiliyetini düşüren saldırı moduna geçebiliyor, veya Barrett silahını şarj edip şarjörü tek seferde boşaltabiliyor. Karakterlerin farklı silahlardan kazanabileceği farklı aktif ve pasif yetenekler, hangi zırh ve aksesuarı kullandığı, silah ve zırhlarına hangi Materia'ları (aktif-pasif her türlü yeteneği kazandıran kristalimsi zımbırtılar) taktıkları derken ciddi bir kişiselleştirme seçeneği de var elmizde.

Bu arada oyunda "sırf en sevdiğim karakteri yöneteyim" diye bir şey yok. Kasıtlı bir tercih olarak sizin yönetmediğiniz karakterler standart saldırı ve kaçış hareketleri dışında bir şey yapmıyor. Oyun dövüş sırasında sürekli karakter değiştirmenizi talep ediyor sizden. Hani tek karakter bile yönetseniz monotonlaşmayacak bir sistem yapmışlar aslında ama size 4 karakter sunarak ve bu karakterlerin hepsini kullanmayı dikte ederek olayı daha da tatlandırmışlar.

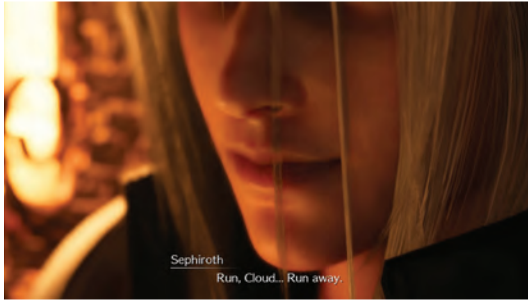
Bu gelişmiş stratejik yapının tadını bir kere aldıktan sonra içinizde eğer "ben sırf dümdüz dalmak istiyorum" diyen bir ses varsa susacaktır emin olun. Ki oyunun normal zorluğunda öyle bir şey yapmaya kalkmak intihar demek zaten. Abartı zor bir oyun değil *FF7 Remake* ama hatırının da sayıldığını söyleyebilirim. Bazı boss'ları birkaç kere denemem gerekti şahsen. Neyse ki öldüğünüzde size hemen o dövüşün başından başlama imkânı veren oyunlardan *FF7 Remake*. Materia'larınızı falan gelecek dövüşe göre hemen bir düzenleyip öyle savaşa girebiliyorsunuz yani. Oyunu bitirdikten sonra açılan üst zorluğun ağır ağlattığı oluyor yalnız. Bu tip gelişmiş dövüş sistemi sunan oyunların oyuncuyu zorlaması da gerek ki sistemin tadını tam çıkarabilelim, o işi de yapmışlar.

Düşman çeşitliliği çok yukarılarda. Sadece tip olarak değil, zayıflık, uygulanması gereken strateji olarak vs. de çok değişiyorlar. Kimine hızla dalmak, kiminin arkasına geçmek, kimine karşı saldırı yapmak, kimini büyüyle zayıflatmak gerekiyor. Ama normal düşmanlardan daha etkileyici bir şey varsa onlar da elbette ki boss'lar. Oyunun ilk bölümündeki boss dövüşü çok önceden gösterilmişti, dövüş bir sürü saftan oluşu-





Silahlarımızı da tek tek geliştirebiliyoruz. Nefis görünmüyor mu silah geliştirme ekranı?





yor, düşmanın saldırı kalıpları ve savaş alanı sürekli değişiyordu, bayağı etkilenmiştim. Sırf tanıtımda gösterecekleri için bu boss'a özenmiş olabilirler mi acaba diye düşünürken hayır, oyundaki onlarca boss dövüşünün her birine aynı derecede özenmişler! Mesela bir ev dövüşü var ki görmeniz lazım. Evet, ev, çatısı penceresi falan olanından. Son boss'un epikliğinin derecesini zaten tarif edemem. Ki oyunun sonu bu açıdan düşündürücü aslında. Aşırı, anormal, abartı epik bir sona sahip *FF7 Remake* ve bu iyi bir şey olmayabilir. Yani bu oyun için iyi bir şey tabii de sonraki oyunlar adına soru işareti. Onların sonunda bu epikliği yakalamaları ve geçmeleri lazım. Bana karşıdan imkânsız gibi görünüyor ciddi ciddi. Oyunun sonuyla ilgili başka düşündürücü şeyler de var ama spoiler olur onlar, söylemeyeceğim. Yalnızca şöyle söyleyeyim; bu söylemediğim şeyler yine bu oyun için bir sorun değil aslında, sonraki oyunlar için öyle olabilir. Daha fazla detay isteyen varsa onları sonraki sayfalara alalım.

Söz konusu *FF*'se müziklere değinmeden geçmek de günahtır. Eski oyunun müzikleri mükemmeldir, bu evrensel bir gerçek. Ancak şöyle bir şey var, o oyunda sinematografi, seslendirme vs. olmadığı için müzikler başrolde olmak zorundaydı ve o nedenle de aşırı karakteristiklerdi. Günümüzde müziklerin kendini fazlasıyla gösterdiği oyunlar yok değil (*Persona* serisi gibi, *Nier: Automata* gibi) ama o tip bir yaklaşım *FF7 Remake*'te tuhaf kaçardı. Kısacası şarkıların mükemmelliği ve karakteri korunarak ciddi bir aranjmana gitmek, başrolü onlardan biraz almak gerekiyordu ve, evet doğru tahmin ettiniz, bu işin altından da kusursuz bir şekilde kalkılmış. Ha tabii bir de dünyanın One Winged Angel'ın Advent Children versiyonundan daha da epik bir One Winged Angel versiyonuna ihtiyacı varmış, bu oyundan onu öğrendim. O bir nedir öyle...

Çok bekletme, yeniden görüşelim

Oyunu sayfalar boyunca neredeyse komple övdüm biliyorum ama hiç yetmiş gibi hissetmiyorum ya... Böyle her birinizi teker teker ensenizden tutup, alnınızı televizyona dayayıp, oyunun her sahnesini izletip "yaa çok güzel değil mi bu sahne yaaa, ya şu boss'taki epikliğie bakar mısın, ya şu Aerith'in saçının kurdelesine kurban olunmaz da ne olunur" falan filan diye sonsuza kadar muhabbet edesim var, öyle bir *FF7 Remake* sevgisi dolup taşıyor içimden. Bu duyguyu herkes yaşasın istiyorum!

FF'le alakalı olun veya olmayın, bu oyunu oynamalısınız arkadaşlar. Bu. Oyunu. Oynamalısınız.



- Karakterlerini öylesine güzel anlamış ve öylesine güzel işlemiş ki...
- Bir ilk oyun olarak hikâyenin açılışını iyi yapıyor
- Eski derin oynanışı modern gerçek zamanlı oynanış içinde yaşatabilmiş
- Mekânların detay seviyesi akıl alır gibi değil
- Düşmanlar, özellikle de boss'lar çok çeşitli ve akılda kalıcı
- Eskisiyle yenisiyle müzikler tam da olması gerektiği gibi
- Her şey bir yana, oyunun tutkuyla ve seviyle yapıldığını her saniyede hissedebiliyorsunuz

—

- Mekân çeşitliliği ve yan görevler daha fazla olabilirdi
- 1-2 zindan daha kısa sürebilirdi
- Bazı yan görevler çok boş

9+



Son Karar

Türle veya FF seriisiyle ilgili olun veya olmayın fark etmez, oynadığınızda daha önce oynamadığınız için pişman olacağınız o özel oyunlardan biri.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: finalfantasy.fandom.com

FFVII REMAKE'İN SONU

TEORİLER, TEORİLER...

YAZI ÖMER AKDAĞ

Belki şu en baştaki uyarı gözünüzden kaçmıştır, bir kez de buradan uyarayım: SPOILER! Remake'in sonuna, ana oyuna, her şeye SPOILER! O sondan sonra içimi dökmem gerekiyordu, bitirmediyseniz oyunu bitirdikten sonra uğrayın bu sayfalara.

Evet arkadaşlar, FF hayranları olarak dağılmış, şok olmuş durumdayız. Oyunun sonu itibariyle öğrenmiş bulunuyoruz ki FF7 Remake aslında bir yeniden yapım değil! Bir devam oyunu! FF7-2 gibi bir şey! Oyunun adındaki "Remake" aslında oyunun Remake'i demek değil, olayların Remake'i demekmiş!

Nasıl yani ve nereden çıkarıyorum bunları?

FF7 Remake eski oyuna çok büyük ölçüde sadık. Yeni replikler, yan hikâyeler falan hep o bildiğimiz senaryoyu ve karakterleri derinleştiren şekilde eklenmiş. Ama önemli bir fark var: Whispers. Bu gizemli varlıkların "kaderin bekçileri" olduklarını öğreniyoruz. Görevleri her şeyin nasıl olması gerekiyorsa öyle olmasını sağlamak. Aerith üst kattan düşüp Turks'ün eline geçecekken onu kurtarıyorlar çünkü o noktada Aerith'in Cloud'la gitmesi gerek. Cloud'un ikinci reaktör sabotajına gitmemesine karar verilince devreye giriyorlar ve Jessie'yi sakatlıyorlar, böylece Cloud'un o gitmesi gereken göreve gitmesini sağlıyorlar. Hatta ölmemesi gereken Barret'ı direkt hayata döndürüyorlar. Bunlar gibi birçok noktada devreye giriyor Whisper'lar ve her şeyin orijinal oyunda gerçekleştiği gibi gerçekleşmesine çalışıyorlar. Hatta meta olarak Whisper'ların, yeniden yapımın orijinal oyuna sadık kalmasını isteyen FF hayranlarını temsil ettiğini söylemek de mümkün ve bu ilk oyunda görevlerini başarıyla yerine getiriyorlar.

Yalnız geleceğin nasıl şekillenme eğiliminde olduğunu bilen sadece Whisper'lar değil. 2 kişi daha var: Aerith ve Sephiroth. Aerith oyun boyunca gelecekte olacakları bildiğine dair sayısız işaret veriyor. İlk karşılaştıklarında Cloud'a "yeniden" kavuşan sevgilileri temsil eden bir çiçek vermesi, ona ilerleyen bölümlerde "herkes bir gün ölür", "bana âşık olma" demesi ve daha birçokları. Aerith'in geleceği nasıl bildiğini kesin söylemek zor ama Cetra oluşuyla ve Lifestream'le olan bağıyla ilgili olsa gerek.

Kötü son

Hatta çok ilginç bir şey söyleyeyim mi? Eski oyunun en sonu: Meteor dünyaya düşüyor, gezegen kendini kurtarıyor, şu oluyor bu oluyor, bitiş videosu sona eriyor. En sonda, oyunun en başında Aerith'in ara sokakta, Lifestream sızıntısının başında durduğu sahneyi tekrar görüyoruz. Sahne öylesine konmuş, "oyunu Aerith'i bir kez daha göstererek bitirelim" denmiş olabilir mi? Olabilir elbette. Ama ya öyle değilse? Ya tam olarak o sondaki sahne FF7 Remake'in en başındaki sahneyse? Ta o zamanlardan böyle bir devam oyunu düşünmüş olabilirler mi gerçekten?

Orası bilinmez ama şu an eski FF7'ye hikâyenin "kötü sonu" olarak bakmak yanlış olmaz. FF7 Remake'in sonunda Whispers'ın kaynağı gibi bir şeyle savaştık. Hatta ondan önce, açıklamasında "geleceği korumak için gelecekteki bir zaman çizgisinden gelen varlıklar" yazan üç tiple savaştık ki biri kılıç, biri ateşli silah, biri eldiven kullanıyordu. Bunlar Cloud, Barret ve Tifa'nın gelecekteki hallerinin bir yansıması olabileceği gibi Kadaj, Loz ve Yazoo da olabilirler. Neyse, bu savaşı kazanarak Whispers'ın etkilerini egale ettik ve bundan sonra ne olacağını kimse bilmiyor. Geleceği değiştirme özgürlüğüne kavuştuk (veya eskiyi korumaya çalışan oyuncuları temsil eden Whispers'ı alt ederek yapımcıları o özgürlüğe kavuşturduk). Hatta bazı şeyler değişti bile. Biggs ölmedi mesela. Veya Sector 7'da yaşanan trajedide çok daha fazla insan kurtuldu.

Peki Sephiroth bunların neresine denk geliyor? Onu söylemek imkânsız şu noktada. Aerith gibi geleceği görmüş ve ona göre hareket ediyor olabilir. Veya oyunda



gördüğümüz Sephiroth direkt gelecekten gelen Sephiroth da olabilir. Adam farklı bir varlık olduğu için her şey olabilir yani. En önemlisi de niyetinin ne olduğunu tam bilemiyoruz. Savaşsalar da Cloud'u öldürmeye çalışmıyor, hatta onu fişekliyor. Yine Black Materia'yı ona getirmesi için onu manipüle ediyor olabilir de nihai amacı gezegenden intikam almak mıdır, "annesi" Jenova'nın ırkıyla temasa geçebilmek midir, başka bir şey midir bilemiyoruz (hikâyenin ileride Jenova'nın ırkına FF7'ye oranla daha fazla dokunacağını tahmin etmek güç değil). Sephiroth'un oyunun sonunda kaderin koruyucuları Whisper'ları bünyesinde toplayıvermesi de, kokutucuydu biraz.

Bir çizgiden fazlası

Bunlardan ayrı olarak bir de Zack'in durumu var tabii. Oyunun sonunda görüyoruz ki Zack ölmüyor. Ancak o sahnelerde özellikle Shinra'nın maskotu Stamp'ın tasarımının farklı oluşunun oyuncunun gözüne sokulmasından rahatlıkla söyleyebiliriz ki burası farklı bir zaman çizgisi, bir alternatif evren. Aksi saçma olurdu zaten, Zack'in ölümü Cloud'un karakteri için değişemez bir yapı taşı. Zack ölmeseydi Cloud bildiğimiz Cloud olmazdı. Dolayısıyla evet, bir çeşit zaman yolculuğu temasının yanı sıra FF7 Remake'te multiverse olaylarına da giriyoruz.

Bu biraz ne hissedeceğimi bilmediğim bir konu doğrusunu isterseniz. Hani eski oyunun her şeyine sadık olmalarını isteyen "purist" bir oyuncu değilim, "bu sefer böyle yaptık böyle oldu" gibisinden değişikliklere çok da soğuk bakmazdım. Ama zaman yolculuğu ve multiverse olduğunda her zaman çok fazla "suspension of disbelief" de giriyor işin içine. Olaylar Sephiroth'un veya bir başkasının işine gelmeyecek şekilde cereyan ettiğinde tekrar zaman yolculuğu yapıp geri gitmekten onları alıkoyan ne olacak? Zack'in hayatta olduğu alternatif zaman çizgisi varsa ne bileyim, Angeal ve Genesis'in hayatta olduğu bir tane de olabilir (ikinci oyunun son boss'unun Genesis olabileceğine dair tahminler var ama sanmıyorum), Yuffie'nin dünyanın zorba lideri olduğu bir zaman çizgisi falan da vardır belki, multiverse demek sonsuz ihtimal demek sonuçta, diğer zaman çizgileriyle işimiz neden olmayacak? Gibi gibi şu an zaten cevabımız olmayan ama ileride de cevabımızın olmayabileceği sorular geliyor akla.

Umut bir olta türü müdür?

Yine de içimde bu tarz bir endişe olsa da bu ilk parçanın ne kadar ince ince düşünülerek hazırlandığına bakıyorum da girilen bu yeni yol yine endişeden çok heyecan yaratıyor bende. Zack'in hayatta olduğu zaman çizgisinin bizimkiyle nasıl bir kesişim yaşayacağını bayağı merak ediyorum. Elbette gelecekle ilgili meraklarım bununla sınırlı değil. Sonuçta oyunun sonunda dendiği gibi, o noktadan sonra her şey değişebilir.

Mesela... Aerith ölmeyebilir. Oyunun bu en ikonik, en önemli sahnesini yeniden yaşamazsak... Bir yandan üzülürüm ama bir Aerith sevdalısı olarak bir yandan da acayip sevinirim. Ki sanıyorum FF7 oynamış herkes bu karmakarışık duygularımı paylaşır öyle bir durumda. Ama yapımcılar bize olta atıyor da olabilir. Aynı şeyler yaşanacak olabilir ve bizi umutlandırmalarının sebebi kalbimizi daha da paramparça etmek olabilir. Ama işte insan umutlanıyor, yapacak bir şey yok. Ancak farklı da gelişebilir olaylar. Ters köşe yapıp Cloud'a aynı derecede vuracak başka birini öldürebilirler. Evet, Tifa diyorum, demez olaydım. Hatta gözümde ikisinden birini seçmek zorunda kalacağımız sahneler canlanıyor, umuyorum yapımcıların gözünde canlanmıyorlardır.

Şu an hislerimi tarıyorum da, iyi ki yapımcılar tepki çekeceklerini bile bile böyle bir karar vermiş diye düşünüyorum aslında. Bir yanda endişeliyim, özellikle de sonraki bölümlerin orijinal oyunun "kayıp verme ve bu kayıpları aşma" temasından sapma ihtimaline karşı. Ama bir yandan da bu ilk bölümün mükemmelliğinin getirdiği bir yapımcılara güvenme eğilimim var. Eski oyuna tamamen sadık bir yeniden yapımı da ayıla bayıla oynardım tabii ama şu an bilinmezliğin getirdiği müthiş bir merak ve heyecan da var, işte bu oyundan o hissi beklemiyordum.



ANNIE: LAST HOPE

Bir başka zombi kıyameti

M. İHSAN TATARİ

Bazı şeyler birbirine o kadar yakışır ki onlardan hayatta bıkmazsınız. Mesela ketçap ve patates kızartması. Sucuk ve yumurta. Zombiler ve pompalı tüfek... Özellikle sonuncusunun biz oyuncular arasındaki yeri pek bir ayrıdır. Doyamayız üzerimize güruhlar hâlinde gelen bu beyin müptelalarını kurşunlarla kucaklamaya. Ne mutlu ki bu durum *Annie*'de de değişmiyor ve oyun böylesine küçük bir bağımsızdan beklenmeyecek bir aksiyon fırtınasının ortasına atıyor bizi.

Headcrab'in Çinli kuzenleri

Oyunumuz mutasyon geçirmiş yengeçlerin *Half-Life*'taki headcrab'ler misali insanları ele geçirip birer zombiye dönüştürmesiyle başlıyor. Biz de genç kızımız Annie ve polis nişanlısı Jack'le bu felaketin tam ortasında kalıyoruz. İlk bölümlerde Jack'le oynuyor ve bir yandan Annie'yi korumaya diğer yandan da cehenneme dönen şehirde hayatta kalmaya çalışıyoruz. Sokak çatışmaları, arabaların vızır vızır geçtiği bir caddede kovalamaca, kocaman bir alışveriş merkezinde zombilerle köşe kapmaca... *Resident Evil* tadında geçen bu bölümde aksiyonun neredeyse hiç hız kesmediğini söylemek abartı olmaz.

Bir yerden sonra, tüm çabalarımıza rağmen genç çiftimiz ayrı düşüyor. Bu sefer de Annie'yi yöneterek Jack'i aramaya koyuluyoruz. Bu bölümler zombi istilasından 2 ay sonra, kış mevsiminde geçiyor. Annie silah kullanma konusunda o kadar usta olmadığı için okla yay kuşanıyor ve oyun bir anda *Tomb Raider* havasına bürünüyor. Daha temkinli ilerliyor, zombileri tuzaklara çekmeye çalışıyoruz. Aynı zamanda, tıpkı *Alan Wake*'teki gibi tuhaf düşmanlar çıkıyor karşımıza. Enfekte olmuş kocaman kamyon lastikleri, dozerler ve kepçeler gibi gibi...

Yerim seni hammm!

Toplamda 5-6 saatlik bir deneyim sunan *Annie*, yukarıda saydıklarıma ilaveten birkaç bölüm daha içeriyor. Her biri bir öncekinden biraz daha farklı ve değişik şeyler. Değişmeyen tek şeyse saf aksiyon. Zombilerin dışında her bölümde epey uçuk boss savaşları da yer alıyor ve bunlardan bazıları gerçekten de zor. Oyundaki silâh ve düşman çeşitliliği de en az mekânlar kadar iyi. Açıkçası bu oyundan bu kadar keyif alacağımı hiç düşünmemiştim.

Ama oyunun eksiklikleri de yok değil. Bir kere yazım ve diyaloglar tam bir facia. Karakterlerin başlarına onlarca felaket geliyor,



canlarını kıl payıyla kurtarıyorlar ama ağızlarından dökülen tek söz, "Nişanlım nerede? Nişanlımı gördünüz mü?!" oluyor. Özellikle Annie bu konuda çığır açıyor. Yahu bir sürü silahlı sapık etrafını çevirmiş, sen hâlâ "Jack'i gördünüz mü? Onu bulmalıyım!" diyorsun. İnsaf...

Çin yapımı oyunun İngilizcesi de pek parlak değil, çeviri işini pek becerememişler. Ama bu ikisi haricinde öyle aman aman bir sorunla karşılaşmadım. Zaten elinizin altında ateş edebileceğiniz düşmanlar olduktan sonra bunları da pek takmıyor ve tetiğe mutlulukla asılmaya devam ediyorsunuz. Voksel grafikler de işe ayrı bir tat katıyor hani. Düşük bütçeli, aksiyonu bol bir *Resident Evil*'a itirazınız yoksa (Neden olsun ki?) balıklama atlayınız.



+
- Hız kesmeyen aksiyon sahneleri
- Eğlenceli boss savaşları
- Mekân çeşitliliği
- Buram buram Resident Evil havası

−
- Diyaloglar ilkokul piyesinden çıkmış gibi
- Çevirisi sıkıntılı
- Ufak tefek bug'lar

7



Son Karar

Bu fiyata bundan iyisi Racoon'da kayısı.



Karşıya geçerken önce sola, sonra sağa, sonra tekrar sola ateş ediniz.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Pixel Rice | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-151-annie

IN OTHER WATERS

Uzaydan medet ummayı kesebilir miyiz? Tşk.

GÜLHİS CANPOLAT

İnsan bir oyun konusunda iki arada bir derede kalınca inceleme yapmak gerçekten zor oluyor. Bir yandan teknik açıdan hiçbir sıkıntısı olmayan, hikâyesi ve içeriğine çok özen gösterildiği belli olan bir oyun *In Other Waters*. Öbür taraftaysa çok da bayılmadığım bazı yanları var.

In Other Waters'ın gücü, hiç de yabancı olmadığımız bir senaryoya pek de alışık olmadığımız bir pencereden bakması. Uzaylılar. Yani uzaylıdan kastım, insan dışı yaşam formları. Genelde biz bunlara insanımsı ama biraz da canavarımsı görüntüler vermeyi seviyoruz, sansasyon olsun diye.

In Other Waters'taysa gayet canlı bir sualtı ekosistemine sahip Gliese 677Cc adlı gezegendeyiz. Gezegendeyiz derken, içinde bulunduğu sualtı kıyafetini kontrol ettiğimiz Ellery Vas bu gezegende. Bizse sadece küçük, sıradan bir AI programıyız (Ya da değil miyiz?!).

Ben bu iş için vasıfsız kalıyorum galiba...

Oyun bizi herhangi bir eğitim görevi olmadan direkt kontrollerin başına geçiriyor. Bu beceriksizlik de zenobiyolog Ellery'nin gözünden kaçmıyor elbette ki. Ama bizim gerçekten AI olup olmadığımız hakkında düşünecek pek zamanı da yok açıkçası. Ellery'nin gezegendeki meslektaşı olan Minae Nomura'dan aylardır haber alınamıyor ve bizim de kayıp bilim insanına ve onun çalışmalarına bir an önce ulaşmamız gerek.

Gliese 677Cc'nin sularında neredeyse el yordamıyla ilerliyoruz. Görebildiğimiz, okyanus yüzeyinin topografik haritasından ibaret. Yapabildiğimiz şeyler hareket etmek, çevreyi radarımızla kontrol etmek ve biyolojik örnek almakla sınırlı.

Bu noktada okumayı ne kadar sevdiğiniz ve hayal gücünüzün ne kadar geniş olduğu devreye giriyor çünkü *In Other Waters* yazı tabanlı bir macera oyunu. Gerçi ortada bırakmıyor sizi. Ellery Vas'ın karşılaştığı yaşam formlarına olan ilgisi, onları heyecan ve merakla inceleyip açıklayışını okumak; oyunun ses dizaynı, canlıların çıkardığı küçük sesler, derinlere indikçe boğuklaşan çevresel sesler... Bütün bunlar insanı içine çekiyor çekmesine ama bir yandan da hafiften canımı sıkan konular da var.

Örneğin yazılar küçük paragraflar halinde geliyor ve belirli bir süre içinde kendiliğinden geçiyor. Eğer yazı tabanlı bir oyun olacaksan hiç değilse uzun uzadıya okuyup kafamda canlandırmama izin versen be canım? Bir yandan da Ellery'nin içinde bulunduğu kıyafetin oksijen ve güç seviyelerini kontrol etmemiz gerekiyor elbette. Öyle çabuk bitmiyorlar şimdi Allah için ama yine de bir yandan okuyup bir yandan stratejik düşünmeye çalışmak iki olaydan da istediğim kadar keyif alamamama sebep oldu.

Tür kararsızlığı mı?

In Other Waters yazı tabanlı bir oyun olmak istiyor fakat çok da uzun okumayın istiyor. Oksijen, güç gibi kontroller getiriyor ama kendinizi göz göre göre riske atmadığınız sürece bu gereksinimler hiçbir zaman size zorluk çıkarmıyor, böyle olunca da bu kontroller boşa iş gibi gelmeye başlıyor.

Eğer bu iki yoldan birini seçip, uzun uzun okumamıza izin verseymiş ya da daha çetrefilli bir strateji oyununa dönüşseymiş daha başarılı bir oyun olurmuş *In Other Waters*.

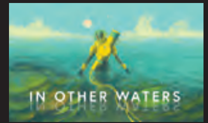


- Ses dizaynı çok başarılı
- Minae'ye ne oldu gizemi
- Gliese 677Cc ve uzaylılar hakkındaki detaylandırmalar muazzam

—

- İstediğim kadar okuma yok bunda, hani yazı tabanlı bunun neresinde?!
- Oksijen ve güç kontrolleri öylesine konmuş gibi sanki

7



Son Karar

Harika bir fikir fakat uygulanış kısmında pek aradığımı bulamadım.





Uzaylı derken mini uzaylılardan bahsediyorum.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Jump Over The Age | **DAĞITIM:** Fellow Traveller
DİJİTAL İNDİRME: 25 TL (Steam), 15 dolar (Nintendo Shop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-151-iow

Mount & Blade II Bannerlord

Hoş geldin eski dost, hoş geldin...

Yazı Yasin İlgün

Bannerlord herhalde olabilecek en doğru zamanda erken erişime açıldı. Dünya çapında korona karantinası altında olduğumuz bir dönemde oyuncularla buluşan *Bannerlord*, Steam'de yılın rekorlarını altüst etti ve bu başarıyı da bence sonuna kadar hak ediyor.

Şimdi bazı Oyungezerlerin haklı eleştirilerini duyar gibiyim. Nedir mesela: "8 yıldır geliştiriyorlar, erken erişim ne demek ya?" veya "Oyunda bin tane hata var, bazı mekanikler çalışmıyor..." gibi. Dediğim gibi efendim, haklısınız, ama *Bannerlord*'un mevcut hali bile inanılmaz eğlenceli, yüzlerce saat gömmelik bir oyun değil mi? TaleWorlds oyunu erken erişime açtığından beri gün be gün yama çıkarmıyor mu? Üstelik oyunu modlamaya açık tutmaları sayesinde pek çok eksik daha ilk haftadan giderilmedi mi? Oyunun avukatı gibi oldum biliyorum, ancak potansiyelinin altındaki hali bile bana yüzlerce saat harcatmaya yetti bile, oyun tam çıkışını yaptığında ve modlama araçları da bir modculara açıldığında *Warband* saatlerimi bile geçeceğimden şüphem yok.

Şu anki hali satın almaya değer mi?

İnternette gezinirken karşıma en sık çıkan sorulardan biri bu oldu ve hem kısa, hem de uzun yanıt vereceğim. Kısa yanıt, evet değer, *Mount & Blade* hayranıysanız sizi saatlerce meşgul tutacak bir sürü şey var.

Oyunda pek çok mekanik henüz aktif değil, seviye atlama, yetenek açma gibi kilit elementler de yarım yamalak çalışıyor, hatta



Savaşlarda stratejik noktaları ele geçirmek fazlasıyla önemli.

bazı yetenekler hiç çalışmıyor. Başlangıç görevleri yorucu ve sürekli kendini tekrar ediyor. Git kızımı kurtar, kan davasını çöz, asker eğit, sürüyü şuradan şuraya götür, karavanı takip et görevleri kısa sürede sıkıcı hale gelse de ordu topladıkça ve namınıza nam kattıkça işin rengi değişiyor, Calradia'nın politik oyunlarına dâhil olduğunuz an gerçek *Bannerlord*'la tanışıyorsunuz. Dostluk ve düşmanlık kavramı da sadece ülkeler arasında değil hani, aynı memleketin lordları arasında bile düşmanlık oluyor. Oyunun ilerleyen aşamalarında taraf değiştirmiş lordlarla karşılaşıyorsunuz, keza kendi ülkenizi kurduysanız sizi sırtınızdan bıçaklayan tipler de oluyor. Özellikle "onursuz" lordları kendi tarafınıza çekerken dikkat edin, bu alçaklar ilk fırsatta sizi arkadan vuruyor, aman diziniz yere değmesin. Bununla birlikte oyunun rol yapma elementleri henüz yeterli aşamada değil, kendi hikâyemizi oynadığımız için bu eksiği kapatmak büyük oranda kendi hayal gücümüze kalıyor ne yazık ki. En azından potansiyel orada ve TaleWorlds'ün bu alanda yatırım yaptığını, oyunu geliştirmeye devam ettiğini son noktası koyulmamış mekanikler sayesinde görebiliyoruz.

> Bannerlord'un zirvesi meydan savaşları. Bu savaş tecrübesine yaklaşabilen başka bir oyun yok.



Şan, şöhret, zafer

Dövüş mekanikleriyse büyük oranda bildiğimiz gibi. Peki bu bir eksi mi? Bence değil, çünkü bir sistem çalışıyorsa onu bozmanın alemi yok. Minik eklemeler ve cilalamalar yapılmış, ancak özünde *M&B* dövüş sistemi değişmemiş. Kendi kendime daha iyisi yapılabilir miydi diye sorduğumda evet dedim, ama sanırım bu noktada oyunun ruhunu korumak için böyle bir karar alınmış.

Savaş mekaniklerineyse ayrıca bir bakmak lazım. Ordunun başkomutanı veya ordunun





Warband'in aynısı mı?

Bannerlord macerası ilk aşamada Warband'e bir hayli benzese de gidişat kısa sürede değişiyor. Bir devam oyunundan öncelikli beklentilerimiz, atasının doğru yaptığı şeyleri bozmamak ve onların üzerine koymak değil midir? Bannerlord bunu başarıyor. Görsel olarak Warband'in fersah fersah ötesinde olmasının yanında devasa orduları savaş meydanında buluşturabilmek bile bambaşka bir tecrübe.

Erken erişim cehenneminden çıkar mı?

Sekiz uzun yılın ardından oyunun erken erişimde olması üzücü, buna katılmamak elde değil. Öte yandan Mount & Blade'in erken erişime pozitif şekilde yön veren oyunlardan biri olduğunu unutmamak lazım. Nitekim TaleWorlds de bu süreci harika bir şekilde idare ediyor. Çılgınlar gibi yama çıkarıyorlar, üstelik test sunucuları da bir hayli aktif. Oyuncularla sıkı bir iletişim halindeler ve gönlüm bu açıdan rahat. Bannerlord'un erken erişimde bazı oyunlar gibi (öhö öhö DayZ) senelerce sürüneceğini sanmıyorum. Kaldı ki Bannerlord'un mevcut hali bile modlanabiliyor. TaleWorlds'ün şimdilik ikinci planda tuttuğu pek çok problemi modcular çözdü bile. Akıcı bir oyun tecrübesi yaşamak imkânsız değil.

Şehir ve kale kuşatmaları

Bannerlord'un kilit satış noktalarından biri de kale ve şehir kuşatmalarıydı. Hem harita üzerinde hem de direkt olarak savaş alanında güzel kuşatma mekanikleri mevcut ama bana kalırsa yeterli değil. Kuşatmaların savaş aşaması kendini tekrar eden, tek boyutlu bir bölüm olmaktan öteye gidemiyor. Duvarları aştıktan sonra şehir ve kale içlerinde çatışma namına pek bir şey yaşanmıyor. Tüm savaşı kapı önüne ve duvarlara yıkmak -hele ki şehirler bu kadar güzel ve detaylıca tasarlanmışken- pek doyurucu olmamış açıkçası. Özellikle şehirlerde savaşın devam edebileceği, savunmacıların dar boğaz yapabileceği bir sürü kilit nokta var aslında.

Umarım TaleWorlds bu büyük potansiyelin farkındadır. Shadow of War'da kalenin kilit noktalarında, sokaklarında ve ana kule önünde savaş devam eder örneğin. Bir benzerini Bannerlord'da görmek harikulade olur.







komutanlarından biri olmak bence büyük bir keyif. Zaten bana kalırsa *Bannerlord*'un açık ara en güçlü olduğu alan da devasa savaşları. Oyun savaşın bölgesine ve saatine göre bir harita çiziyor ve bu haritalar genelde stratejik noktalarla birlikte geliyor. Buralara erkenden yerleşmek, orduyu nizama sokup stratejik şekilde yerleştirmek muharebenin kaderini belirleyebiliyor. Düşmana oranla çok az askeriniz olsa bile (ki bu özellikle büyümeye çalıştığınız dönemde başınıza sık sık gelebiliyor) avantajlı bir tepeyi okçularla doldurup, kanatları atlılarla koruyup, piyadelerle de kalkan duvar oluşturarak düşmana çok büyük kayıplar verdirebiliyorsunuz. 190 kişilik bölüğümle 800 kişilik İmparatorluk Ordusu'nu dize getirdiğim an kendimi gerçek bir taktik deha, çağın komutanı gibi hissettim yalan yok. Tabii bunda benim bölüğümün daha elit ve eğitimli askerlerden oluşması da pay oynamıştır. Eh, bir de düşman yapay zekâsının geliştirilmesi elzem tabii, zira her ne kadar iyi pozisyon almış olsam da yapay zekâ savaşlarda hep aynı açılışı yapıyor, ona verilen avantajları hiç kullanmıyor.

Krallık kurmak mı, başka ülke için savaşmak mı?

Bannerlord'un hikâye akışı, oyuncuyu bir noktada bu zorlu seçimi yapmaya itiyor. İki seçim de ilk başta aynı hissettirse de zaman aktıkça gidişat hatırı sayılır şekilde değişiyor. Bir ülkeye sancak lordu olduğunuzda hayatta kalmak ve güçlü bir ordu kurmak çok daha kolay mesela, ama politik açıdan her şey istediğiniz gibi gitmiyor. Ele geçirdiğiniz şehirler ve kaleler alakasız lordlara hediye ediliyor. Krallar ve kraliçeler hakkınızı yiyor. Namınızı kullanarak toprak elde etseniz bu sefer de diğer lordlarla aranız açılıyor. Krallıktan ayrılmaya kalksanız ya sizi baş düşman belliyorlar ya da tüm krallıkla aranız açılıyor. Güç bela edindiğiniz dostluklar bir çırpıda yok oluyor.

Kendi ülkenizi kurmanın zorluklarıysa daha fazla ve bu ülkeye lord çekmek gerçekten zor. Ancak bu lordlar olmadan da savaşlarda uzun süre sağ kalmak pek mümkün değil. Çünkü düşman krallıkların tükenmek bilmeyen orduları oluyor genelde. Dikkatinizi çekerim ordu demedim, ordular dedim. Khuzait'in lideri Monchug beyler gelip kuzeyden başkentimizi kuşatma altına alıyor, zaten yol uzun ve kaynak sıkıntı, yanımıza da belirli sayıda asker katabiliyoruz (lordumuz yoksa) derken yol ortasında ülkenin güneyine de Abagai isimli başka bir Khuzait efendisi başka bir kalemizi kuşatıyor. Mesui de gidip doğudaki bir köyü yağmalıyor ve çaresiz kalıyorsunuz. Meydan savaşında düşmanı dize getirebilecek olsanız bile düşmanı birden fazla cephede karşılama-

Eldeki modlarla ancak bu kadar Rohan olabiliyoruz ama buna da şükür.









Uyanın, uyanın Theode'nin süvarileri!



Bannerlord'un harita ekranı da muhteşem olmuş. Dünya capcanlı ve dinamik, uzun seyahatlere keyif katıyor.

ya gücünüz yetmiyor. Hem sayıca bizden üstünler hem de çok fazla sayıda lorda sahip oldukları için savaş kaybetseler bile yeniden ordu toplama hızları bize oranla bir hayli yüksek oluyor.

İlk oyunumda kendi krallığımı kurup hızlıca Calradia'nın efendisi olmaya çalıştım. Battania ve üç imparatorluk ülkesini dize getirdim, Khuzait ve Sturgia'ysa diğer ülkeler tarafından yok edilmişti bile. Vlandia'yla büyük bir dostluk içerisindeydim, daha doğrusu dostuz sanıyordum. Ben nice savaşta kayıplar vererek büyüyüp güçlendiğimi sanıyordum, halbuki asıl güçlenen Vladia kralı Derthert'miş. Devasa ordusuyla hiç beklemediğim bir anda bana savaş açtı ve tüm çabalarıma rağmen her şehrimi, her kalemi kaybettim ve sonunda bu oyunu yenilgiyle kapadım. Kısaca sadece iyi bir komutan olmak yetmiyor, *Bannerlord* işin siyasi ve ekonomik yanını da iyi kotarıyor ve henüz daha son formunda değil bile!

Asın bayrakları!

Günün sonunda erken erişim aracılığıyla olsa bile, *Bannerlord* oyuncularla buluştuğu için gerçekten mutluyum. Hele ki modcularla buluştuğu için daha daha mutluyum, çünkü deli gibi içerik üretiliyor. Hatta *Bannerlord* modlarının indirilme sayısı *Warband*'inkileri şimdiden geçmiş durumda, varın siz düşünün. Oyunun vanilya hali canınızı sıkmaya başladıysa NexusMods'u bir ziyaret edin derim. Hatta pek çok temel sıkıntı ve eksiklerin de çözümü sadece bir mod uzağınızda olabilir.

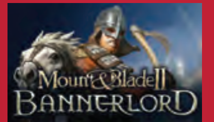
Gönül rahatlığıyla *Mount & Blade II: Bannerlord* için bunca yıl beklediğimize değmiş diyebiliyorum. Tabii ki herkesin benimle aynı fikirde olmasını bekleyecek kadar saf değilim, hele ki bu kadar uzun bir bekleyişin ardından beklentiler tavan yapmışken... Ama siz yine de bana bir kulak verin, *Bannerlord*'u bir deneyin.



- Meydan savaşları eşsiz, benzersiz, muazzam
- Harita modu hayat ve içerik dolu
- Zibilyon tane kıyafet ve zırh seçeneği
- Bir sürü silah ve detaylı demircilik

—

- Kuşatmalar ilk duvarı aşana kadar keyifli
- Modlarla kapansa da çok fazla temel eksik var
- Başlangıç görevleri kendini tekrar ediyor



Son Karar

Bannerlord'un bitmemiş hali bile bağımlılık yapıyor. Yine de Bannerlord maceralarınıza keyif katmak ve küçük sıkıntıları çözmek için mod önerilerime de bir bakın derim.



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** TaleWorlds Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 144 TL (Playstore), 150 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-151-bannerlord



Olmazsa Olmaz Modlar

Bannerlord'un modlama araçları henüz çıkış yapmadı ama oyun mevcut haliyle bile kolayca modlanabildiği için şimdiden 600'den fazla mod oyuncuların beğenisine sunuldu bile.

Mod dünyasına dalmak biraz kafa karıştırıcı olabiliyor, pek çok oyuncu ilk adımı atmaktan korkuyor. Bu noktada izninizle ben devreye girip sizi bazı Bannerlord modlarıyla tanıştırmak istiyorum. Önerilerim TaleWorlds'ün vizyonundan şaşmayan, oyun kalitenize seviye atlatacak modlarla sınırlı olacak. Yani at yerine oyuncak trene binmek, efendime söyleyeyim herkesi çocuğa dönüştürmek gibi oyunun gerçekliğini bozan modlar bu listede yer almıyor.

Developer Console

Oyunun mevcut sürümünde geliştirici konsolu açılmıyor, bu modu yükledikten sonra Ctrl+é'ye basarak konsolu açabiliyorsunuz. Konsol aracılığıyla istediğiniz yetenekleri karakterinize ekleyebilir, yanınıza her cins askeri hile hurda yöntemiyle katabilirsiniz.

ModLib

Her şeyden önce ModLib'i indirip kurmamız elzem sevgili Oyungezerler. Bannerlord'un ana ekranında ne yazık ki mod menusü yok ve ModLib bu ekrana mod menüsü ekliyor. Pek çok popüler mod da ModLib olmadan çalışmıyor ya da ayarlanamıyor zaten.

Unit Stat Fixes

Bannerlord bize bir sürü farklı askeri birlik sunuyor. Ne yazık ki TaleWorlds bu birliklere düzgün bir ayar çekmemiş ve pek çok ünite uzman olması gereken alanda düşük puanlara sahip. Bu mod oyundaki tüm askeri birlikleri elden geçiriyor, düzeltiyor ve dengeliyor.

Fast Dialogue

Bannerlord'un en sıkıcı yanlarından biri de zırt pırt konuşma ekranının değişmesi ve bu süre boyunca beklemek zorunda kalmak. Hele ki oyun SSD'de değilse bu mevzu iyice sinir bozucu oluyor. Fast Dialogue sayesinde oyuna bir şey katmayan konuşma ekranlarını geçebiliyorsunuz, ha ille de konuşacağım derseniz de mod size konuşma ekranı seçeneği sunuyor.

Detailed Character Creation

Bannerlord'un karakter tasarım ekranı ne yazık ki zayıf ve bir rol yapma oyununda belki de en önemli noktalardan biri de bu üstelik. Bu mod karakter oluşturma ekranını daha detaylı bir hale getiriyor.

Mixed Gender Troops

Bannerlord'ta komutanlar ve yoldaşlar kadın olabilse de askerler sadece erkek olabiliyor. Bu mod oyunda yer alan her birliğe kadın asker seçeneği ekliyor.

Auto Blocker

Warband'de pek çok hikâye oyuncusu otomatik blok özelliğini kullanıyordu, Bannerlord'sa düşman saldırılarını otomatik olarak bloklamayı kaldırmış. Bu mod sayesinde otomatik savunma yeniden oyuna ekleniyor.

Bannerlord Tweaks

Oyunun ilk aşaması bir hayli yorucu ve kendini tekrar ediyor. Hikâyeyi ilerletecek kadar güçlenmek için sürekli aynı görevleri yapmak çok geçmeden sıkıcı bir hal alıyor. Bu mod sayesinde ün puanından kale kontrollerine kadar her şeye ince ayar çekebiliyorsunuz. Hayalinizdeki Bannerlord tecrübesini ayar çekerek kendiniz oluşturabiliyorsunuz.

Diplomacy Reworked

Bu mod sayesinde oyunda siyaset ve diplomasi daha detaylı bir hale geliyor. Bu modun aynı zamanda Türkçe hali de mevcut.

Sound the Alarm

Köyünüze, kalenize ya da şehrinize bir saldırı olduğunda oyun sol alttan ufak bir yazıyla uyarıda bulunuyor ama bunu çoğu zaman görmüyorsunuz bile. Bu mod saldırı olduğunda ekranın ortasına bir mesaj koyuyor ve saldırının gerçekleştiği yeri işaretlemenize imkân tanıyor.

Xorberax's Cut Through Everyone

Xorberax'ın bu modu sayesinde saldırılarınız birden fazla düşmana aynı anda hasar veriyor. Bu mod oyuna çok az da olsa hack & slash tadı ekliyor. Silahınız güçlü bir kılıç ya da baltaysa, hele bir de at üstünde taarruza kalktıysanız tek sallamada 4-5 kelle uçabiliyor.

Dismemberment

Bu mod oyuna iki yenilik katıyor. Kılıç veya baltayla düşmanın kafasına veya boynuna etkili bir darbe indirirseniz kellesi uçuyor. Diğer özellikse kelle uçtuğunda ağır çekime geçme seçeneği.

Xorberax's Deadly Horse Charges

Xorberax'ın bu modu sayesinde atlılar düşmana çok daha büyük hasarlar veriyor. Bir nevi the Battle for Middle-earth'teki Rohirrim saldırılarını hayal edin. At rakibe ne kadar hızlı çarparsa o kadar çok hasar veriyor.

YES, YOUR GRACE

Hayır evladım, tabii ki evcil hayvan olarak ayı besleyemezsin...

CAN ARABACI

Krallık yönetmek ne kadar zor olabilir ki? Tahtınızda oturup halkınızın dertlerini dinleyip danışmanlarınızın yardımıyla onlara yardım etmeye ya da etmemeye karar vereceksiniz; vakti geldiğinde vergi ve hasatları toplayıp hazinenizi zenginleştireceksiniz. Eh, çevre krallıklarla da arayı iyi tuttunuz mu...

Ne yazık ki öyle olmuyor işte. Özellikle de *Yes, Your Grace*'in serbest bir "krallık yönetmece" değil de belli bir hikâyeyi takip eden, seçimlerinizle şekillenen bir tecrübe olduğu düşünülürse.

Ailenizin kralı

Yes, Your Grace'in kafanıza taktığı taç Davern Kralı Eryk'e ait. Kraliçe Aurelea ve birbirinden tatlı üç kızıyla (ve kedileri Dusty'yle) ilk andan itibaren sıcak ve samimi bir aile olduklarını hissettiriyorlar. Aynı zamanda en baştan sadece bir kral değil de aynı zamanda bir aile babası olduğunuzu da kazıyıveriyor aklınıza oyun. Köyü su basmış, haydutlar yolları kesmiş... Bunlar da bir kralın görevleri arasında ve karşınıza da bolca çıkan şeyler ama ailenizle yaşadığınız küçük anlar her türlü bunların önüne geçip içinizi ısıtıyor. *Yes, Your Grace*'i özellikle farklı kılan ve öne çıkartan kısım da bunlar oldu benim için; bir şekilde o ufak anlar bam telinize dokunmayı başarıyor. Sürprizini bozmamak adına ana hikâyeye çok değinmeyeceğim ama karakterlerinin her birini ayrı ayrı önemsetme ve duygusal bağ kurdurtma konusunda gerçekten on numara iş çıkartıyor *Yes, Your Grace*.

Konsol vergilerini arttırsak?

Kral olarak aile hayatınız daha ön planda olsa da yönetilmesi gereken krallığı boşlamanız akıllıca değil. Halkınızın dertlerini çözmeye çalışmanın yanında bir de kendinize güçlü müttefikler edinip eninde sonunda kapınıza dayanacağını bildiğiniz savaşa hazır olmanız gerekiyor. Yalan yok, oyunun öyle çok farklı ve baştan sona değişen bir yapısı yok; bazı yerlerde hikâyenin ilerlemesi için seçimleri size dayattığı da oluyor. Ancak açıkçası benim beklentim özgür bir rol yapma deneyiminden çok oyunun anlattığı hikâyeye yoğunlaştığı için bundan çok da rahatsız olmadım. Tabii bu demek değil ki yaptığınız seçimlerin hiç sonucu olmuyor: Yardım etmeyi kabul ettiğiniz ya da reddettiğiniz



her kişi bir noktada dönüp dolaşıp buluyor sizi -ki sınırlı kaynaklar nedeniyle ne kadar isteseniz de herkese yardım etmeniz mümkün değil zaten.

Yes, Your Grace sizi belki çok şaşırtmayacak ya da bitirdikten sonra defalarca farklı farklı seçimleri denemeye itmeyecek ama en azından yakın zamanda çoğu gözlerden kaçmış bu oyunun sizde iz bırakacağını, vaktinizi harcadığınıza pişman etmeyeceğini, 32 liralık etiketinin hakkını fazlasıyla verdiğini rahatlıkla söyleyebilirim.



- Hikâyesi ve karakterleri güçlü, bam telinize dokunuyor
- Aile temasını çok başarılı işlemiş
- Müzikleri enfes
- Seçimlerinizin ilginç, uzun vadeli sonuçları olabiliyor

—

- ...ancak bazı seçimler çok da büyük fark yaratmıyor
- Kısa ve tekrar oynanabilirliği düşük

8

Son Karar

7–8 saatlik, hikâye odaklı ve kalbinize dokunan bir deneyim.

Merkfolk

2013 yılında kurulan Polonyalı folk metal grubu Merkfolk oyunun enfes müziklerine de imza atmış. Oyunun bitirdikten sonra bile sıklıkla açıp dinleyeceğiniz türden müzikleri var. O yüzden eliniz değmişken oyunun yanında satışa sunulan müzik albümünü de almanızı tavsiye ederim.



Arada ufak ufak The Banner Saga esintileri de almak mümkün.



TÜR: RYO | **YAPIM:** Brave At Night | **DAĞITIM:** No More Robots | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-151-yyg





Her zaman aklımla hareket ederim.

THE COMPLEX

Basit hikâye, basit kararlar

ARES AYBAR

Düşünüyorum da bu tarz oyunlara neden ilgim var bilmiyorum. Daha kısa ve öz açıklama bile yapamıyorum tür hakkında. "Hani şu insanların oynadığı. Yok, Quantic Dream oyunları gibi değil, gerçekten gerçek insanlar oynuyorlar." çırpınışlarıyla başarıya ulaşmaya çalışmak zor oluyor. Ve türde çok oyun çıkmayınca da her gelen oyuna bir göz atmak da zor olmuyor.

Kompleks demişsiniz ama...

Benzer oyunlarla kendini tanıtan Wales Interactive'in yeni oyunu *The Complex*, nano hücre teknoloji üzerinde çalışan bir bilim insanının özel olarak inşa edilmiş bir laboratuvarda hayatta kalma macerasını anlatıyor. Üstelik hikâyenin Emmy ödüllü The Handmaid's Tale dizisinin yazarlar ekibinde olan Lynn Renee Maxcy tarafından yazıldığı belirtilince daha bir heyecanlı başlıyorum oyuna.

Kötü oyunculuk daha ilk dakikadan kendisini belli ediyor. Benim gibi bu konuda beklentisi düşük olan birinin bile yüzünü ekşitmesine neden olacak performanslara nasıl onay veriyorlar, anlamıyorum. Ülkemizde rastgele dizilerde oynayan yüzlerce insanın arasında bile daha yeteneklileri vardır. Başlangıçta güzel olacağına dair umutlar barındıran hikâye önemli birkaç noktada yanlış yere savrulmasaymış umutlarımı boşa çıkarmayacakmış. Bütün karakterlerin hikâyesinin çok üstünkörü işlenmiş olması da bütünlüğü bozan diğer bir etken. Zaten çok uzun bir oyun değil *The Complex*, keşke hikâye daha derinlemesine işlenseydi.

Gerçek İnsanlı Tavsiyeler

Madem ki bu oyunu çok sevemedim, o zaman birkaç tavsiyede bulunayım ki neşemiz yerine gelsin. Telling Lies, Her Story ve yine benim inceleme şansını yakaladığım The Infectious Madness of Doctor Dekker türün daha güzel örneklerinden. Üçü de daha derin ve gizemli bir hikâye sunuyor. İnteraktif kısmı az olan ama kurgusuyla sizi koltuğa bağlayan Doya Doya Moda da bir diğer- evet karantinadan çok sıkıldım.

A mı diyim, B mi diyim?

Hem karakterimizin hem de hikâyenin girişini gördüğümüz ilk sahnelerde oyunun nasıl devam edeceğini anlıyoruz. Aslında oynanışın temeli klasik: Birkaç ara video sonrasında bazen kişilere ve olaylara karşı nasıl tavır takınacağımızı seçiyoruz, bazen de önemli bir seçim yapmamız gerekiyor, verdiğimiz kararlara göre de oyunun geleceği şekilleniyor, oyun sonunda da verdiğimiz kararların analizinin yer aldığı sonuç ekranı görüyoruz.

Sonuç ekranında 9 adet son olduğu belirtilince doğal olarak tekrar oynamak istedim. "İstedim" demek yanlış olur aslında, doğruyu söylemek gerekirse incelemesini yazacağım için oynadım. İlk oyun boyunca yanımda oturan eşimin ikinci kez oynayacağım deyince bu karantina günlerinde işinin olduğunu söyleyip ortamdan uzaklaşmasından durumu anlayabilirsiniz.

Steam yorumlarında her yolun hep aynı sona çıktığına dair yorumlarının fazlalığını görünce eyvah dedim ama işin aslı pek de öyle değilmiş. Önceden gördüğünüz sahneleri geçebilmeniz size zaman kazandırıyor, böylelikle merak duygunuzu hızlıca giderebilirsiniz. Hikâyelerin sonlarıysa hiç de aynı değil. Nispeten en gergin sahnelerin olduğu laboratuvara gitmeden bile oyun bitebiliyor.

İçinde bulunduğumuz karantina günlerinde zorlu seçimler yapmadığımız, kötü oyunculuklar görmediğimiz güzel hikayelerimizin olması dileğiyle. (Tam bir Noyan Akatlı sonu olmadı mı?)



- Birkaç karar zorlayıcı
- Neyse ki hızlı bitiyor
- Türkçe



- Monoton ve sığ hikâye
- Kötü oyunculuklar

5



Son Karar

Türe ilginiz varsa zaten alternatif azlığından yolunuz düşer. İlginiz yoksa sizi kutuya alalım.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Wales Interactive, Good Gate Media | **DAĞITIM:** Wales Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam), 36 TL (XBL), 57 TL (PSN), 13 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-151-tc

DOSYA İNCELEME

PS4

PERSONA 5 ROYAL

DAHA BÜYÜK, DAHA DERİN, DAHA... DAHA NE YAPSIN ADAMLAR!?

YAZAN EREN ERYÜREKLİ



Kızdırmayın Ann'ı şişler vallahi.

Dergimizin Ömer Akdağ'ını bilirsiniz, iyi adamdır. İyi yazardır ve vefalı bir dosttur. Onu tanıdığım şu 18 yıldır oyunlara olan tutkusu ve sevgisi hemen hiç değişmemiştir -ki bu onunla paylaştığımız bir özellik- ki ona sorsanız oyunlar gerçek hayattan daha ilgiye değerdir. Bu 18 yıl içerisinde sayısız oyunu birlikte oynadık ve *Persona* serisinin yeri hep ayrıydı, zira gerçek hayatla en ilintili ve yaşamdaki tercihlerinizi sorgulatan eserlerdir bu oyunlar. *Persona 3 FES*'te bitmeyen zindan temizliklerinde birimizin uyuyup öbürünün bayrağı devralması, Ömer'in askerden kalkıp gelip *Persona 4 Golden*'ı oynaması veya benim ilk 25-30 saatini çok beğenmeme rağmen asla geri dönüp de *Persona 5*'i oynamaya vakit ayıramayıp Ömer'i yalnız başına bırakışım...

Neyse ki içimde derin bir ukde olarak kalmış bu durumu hiç beklenmeyecek bir zaman aralığında ve hiç ummadığım kadar mükemmel bir şekilde giderebildim nihayet. Çünkü tam 161 saat ve sayısız uykusuz geceden sonra *Persona 5 Royal*'ı bitirebildim.

GELİŞİM VE DEĞİŞİMİN KAÇINILMAZLIĞI

Ben normal oyunu bitirmemiş olsam da üzerine epeyce araştırıp okudum ve çıkan sonuç şu ki *P5R* sadece normal oyunun gidişatını koruyup üzerine yeni bir bölüm eklemekle yetinmiyor, aksine standart *P5*'in her noktasına nüfuz edip onu baştan yaratıyor.

En basit örneklerden birisi hemen her Confidant muhabbetinden sonra ilave bir yeni diyalog eklenmiş olması veya var olan diyaloglara yeni seçimler eklenmesi. Sırf bu bile oyunu baştan oynatmaya yetecekken Akechi özelindeki konuşmalarda büyük değişimlere gidilmiş ve bu karakterin anlatımı artık çok daha tatminkâr. Yeni Confidant'larımız da var. Rehberlik hocası Maruki ve bir alt sınıfımızdan Kasumi. Atlus bu karakterleri pekâlâ alıp oyunun yeni eklenen 3. sömestrına hapsedebilirdi. Ama hayır, tam aksine daha oyunun en başlarında bu ikisiyle karşılaşıyor, oyun boyunca da etkilerini hissediyoruz.

Bol bol yeni aktivite derken zamanımızı nasıl kullanacağımız iyice çetrefilli hale gelmiş. Yeni eklenen Kichijoji bölgesini ele alayım örneğin. Burası Shinjiku'dan daha büyük ve her köşesi yeni marketlerle dolup taşıyor, yetmiyor takım arkadaşlarınızla dart ve bilardo (ki dart mini oyunu hayli eğlenceli) oynayabileceğiniz bir oyun salonu, caz müzik dinleyebileceğiniz bir müzikholü ve zindanlardan bulup yıkamaya üşendiğiniz giysileri satabileceğiniz bir dükkânı var. Yeni Phantom Thief Kasumi de sizi burada bekliyor belli günlerde. Normal şartlarda bu kadar yenilik yeter de artar bile ama Atlus kendini sınırlamamayı seçmiş tıpkı oyunun karakterleri gibi ve çok çok yerinde dizayn tercihleriyle zaten mükemmele yakın bir oyunu alıp tümceden "yakın" sözcüğünü fırlatıp atmış. Yani daha iyisini henüz akıl edemediklerinden bize "mükemmel"in tanımı gibi



ROYAL'DA KABACA DÜZ P5'İN 3'TE 1'İ KADAR YENİ İÇERİK VAR DİYEBİLİRİZ.

ROYAL'A ÖZEL BİLGİLER

★ Bazen akşamları hiçbir şey yapmadan direk gidip yatsanız bile social stat'larınız gelişebiliyor.

★ Üst üste birkaç düşman hallettiğinizde Fusion Alarm devreye giriyor ve Velvet Room'da yaptığınız Persona'lar ekstra güçleniyor. Aynı tür füzyonu iki kez kullanırsanız da rastgele yeteneklere sahip bir Persona çıkabiliyor.

★ Allmighty ve nükleer saldırılar artık daha güçlü, özellikle Reaper'a dalarken partinizi buna göre hazırlayın.

★ Polen alarmı olan günlerde Mementos'a girdiğinizde düşmanların uyuduğunu göreceksiniz, oyunun ilk safhalarında hayat kurtarıcı.

★ Oyunun en güçlü ekipmanlarını ileri düzey Persona'ları "itemize" yaptığınızda elde edebiliyorsunuz. Sık sık bakın yeni Persona yaptıkça.

★ Artık Caroline ve Justine'le geceleri gezme şansınız var.

★ Sevgililer Günü'nde eğer tek sevgiliniz varsa onun çikolatasının yanında ertesi gün Confidant'ını fullediğiniz tüm kızların da çikolatasını alıyorsunuz. Yok birkaç kızla takılıyorsanız o gün meydan dayağı yiyorsunuz :)

★ İleri seviye füzyonlarda Growth 3 yeteneğini almaya bakın yeni Persona'lara. %100 tecrübe puanı kazanmaya devam edecekler elinizde durdukları sürece.



ROYAL'DAKİ EN KRİTİK DÖNEMEÇ

Oyunda görebileceğiniz pek çok farklı son var ve bunların bir kısmı için bir uyarı da yok. Dolayısıyla oyunun en iyi sonunu görmek istiyorsanız ipuçlarını doğru analiz etmeniz gerekli. Bahsettiğim True Ending için normal oyundaki son boss'a gitmeden evvel Maruki, Akechi ve Kasumi'yle olan bağlarınızı fullemeniz gerekli. Hadi Maruki için uyarılıyorsunuz fakat Akechi ve Kasumi tamamen sürpriz yumurta. Oyunun sonuna kadar esas boss karakterlerin tüm tekliflerini de reddederseniz True Ending ve credits yazılarıyla karşılaşıyorsunuz. Ama farklı bir kayıt alıp diğer sonlara da kesinlikle bakın derim.

görünen o hassas altın teraziyi dengelemiş, çıtayı yükseltmiş ve belki kendilerinin bile bir daha erişemeyeceği bir seviyeye getirmiş.

ÇİRKİN BİR ŞEY OLARAK SAVAŞ VE ONU ESTETİZE ETMENİN DAYANILMAZ NANKÖRLÜĞÜ

Bundan 3 yıl önce *Persona 5*'i kapak yaptığımız sayıdaki incelemesinde Ömer demiş ki; "savaşlarda her aksiyonu bir tuşa atamaları ve bizi menü cehennemine sokmamaları süper olmuş", aynen katılıyorum. Savaş kısmı kullanım keyfi ve estetik görünmesinin ötesinde yapılan küçük eklemelerle daha da güzelleşmiş. Öncelikle bazı savaşlarda normalin dışında daha parlak düşmanlar var, bu arkadaşlar tek vuruşta canını ful alamazsanız anında karşı hamle yapıyor, lakin alırsanız da patlayıp çevredeki diğer düşmanlara da hasar veriyorlar. Yani risk yoksa ödül de yok. Bir diğer yenilikler silsilesi de Palace'lar harici girdiğimiz Mementos bölümlerinde karşımıza çıkmış, oyuna mercy-kill (yani seviyesi sizden belli oranda düşük olan rakipleri sadece dışardan koşup hamle yaparak halledebilme) özelliğinin gelmesiyle buralara yapacağınız yolculuklar artık daha seri geçecek ve ortamda toplanabilecek materyaller ve özel yıldızlar bulacaksınız ki bunları sadece Mementos'ta rastladığımız Jose'ye verdiğimizde burada kazandığımız tecrübeyi, parayı ve eşya kalitesini arttırabiliyoruz. Hatta bazı katlarda yalnızca kırmızı parlayan rakiplerle karşılaşacaksınız ve bunları patır kütür alarak 1 saatte 25 seviye atlamak olası. Tabii arada Reaper amcaya gözükmemek lazım.

YENİ SÖMESTR ÖNCEKİLERDEN "BİRAZCIK" FARKLI. ÇOK İLGİNÇ SÜRPRİZLERE HAZIR OLUN...

Bu tip hızlandırmalar savaşlarda fazla zaman kaybetmenizi engelleme ve oyunun temposunu dengeleme amaçlı belli ki, zira yukarılarda da belirttiğim gibi *Persona*'larda grind kasmak bazen son derece yorucu bir iş olabiliyordu, o kısmı da çözmüşler *Royal*'la. Tabii yenilikler bununla kalmıyor ve tüm Palace'ların tasarımlarında da irili ufaklı değişiklikler var, yeni eklenen kancayla ulaşabileceğimiz yerler de eklenmiş ki buralarda bulacağınız 3 Will Seed'le her Palace'a özgün bir eşyanız olacak.

Savaşlarda en çok keyif aldığım kısımsa ekipten iki kişinin ortaklaşa yaptığı Showtime hareketleri oldu. Animasyonlarının epey eğlenceli olmasının dışında rastgele çıkışları ve bol hasar vermeleri de her çıktıklarında heyecanlanmanıza sebep olacak. İçlerinde en sevdiğimse Yusuke ve Ryuji'nin dükkâna gelen davetsiz misafiri ağırlama (!) şekilleri oldu. Bahsettiğim dart ve bilardo oyunları Baton Pass ve Critical güçlerinizi daha çok semirtmeye yararken hemen her boss savaşının yeniden düzenlendiğini duymak da oyunu baştan oynamak için milyon sebepten sadece birisi. Bir de Thieves Den var, burayı içinde gezip dolaşabileceğiniz dev bir galeri gibi düşünün. Oyunda yaptıklarınızdan gelen puanlarla türlü çeşitli şey açıp, mini bir kart oyunu oynayabilirsiniz diğer Phantom Thieves üyeleriyle. Arada kafa dağıtmak için birebir. Bunlar dışında da özellikle senaryoda irili ufaklı pek çok sürpriz var ama onları da bulmak size kalsın.

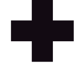
ÜST-İNSANIN İSYANLA İMTİHANI

Orijinal oyun öykü olarak çok sıkı örülmüştü ve her bir Confidant'ın ilgi çekici yan muhabbetleri haricinde bol bol "Gerçek adaletin tesisi nasıl olmalı?", "İnsan nasıl kendi olur?" gibi varoluşçu felsefi söylemleri merkezine alan zihin jimnastiklerini de başarıyla bünyesinde barındırabiliyordu (ki bu noktalarda tematik olarak Death Note'u oldukça andırıyor *P5*). *Royal* konuyu buradan da ileriye götürüp "Üst-insanın dünyası nasıl olurdu?" "Ütopyanın kitleler üzerindeki etkisi nasıl olurdu?" gibi sorularla zahmetsizce ve herkesin anlayabileceği bir dilde güreşmeyi seçmiş. Ki yeni eklenen Palace ve onun sahibi olan karakter eskileri gibi yüzeysel bir kötü değil, çok daha kompleks motivasyonları ve çok daha sürreal güçleri olan biri. Onun oyunda-

İşte bunlar hep Miyazaki etkisi Monacığım.







ki etkisi o denli güçlü ki size sunduğu sonun görselleri, yazıları bile değişik. Yani Phantom Thieves ekibinin en çetrefilli sınavı veriliyor *Royal*'da ve doğruyla yanlış arasındaki sınırlar çok daha gri ve bulanık. Bu da sizi oynarken epeyce düşündürecek seçimler demek, eklenen bu devasa hikâye parçası bütün içerisinde hem hiç sırıtmıyor hem de orijinal oyunun finaliyle dirsek temasını koruyarak kopuk hissettirmiyor. Final savaşıysa kesinlikle çok tatminkârdı. 97. seviye (sınır 99) olarak girdim ve elimde 5-6 tane 99. seviye en güçlü Persona olmasına rağmen 2 kez öldüm, öyle diyeyim size. İşiniz hiç kolay olmayacak yani bu arkadaşa karşı.

Tasarım olarak da finale yakışan bir Palace olmuş burası, ilginç sorularla ahlaki seçimlerinizi sınayan rehabilite merkezi özellikle başarılıydı. Zaten *Persona* serisinin özünde bu ahlaki ikilemler ve varoluşsal krizler hep vardı. "Ben gerçekte kimim?", "Gücümün sınırları nedir?", "Hayallerimi nasıl gerçekleştiririm?" gibi sorular öyle veya böyle hepimizin zihnini kurcalayan, beynimizi kemiren, karıncalar gibi nöronlar arasında gezinip bize uykusuz geceler geçirten dertler. Ve hem kalp hırsızı ekibimizin hem de ana karakter Joker'ın çevresindeki yoldaşların sorunlarını dinlemek, bunlara beraberce çözüm aramak sizin de kendi içinizde derinlemesine bir yolculuğa çıkmanıza, kendi anılarınıza bir bakış atmanıza vesile oluyor. Çünkü hem oyunda hem hayatta yaptığımız her seçim başka bir ihtimalin katilidir. Hani sırf bu özelliği bile insanlara farklı bakış açıları kazandırabilir oyunun. Zaten *Persona* serisi yalnızca bir oyun değil bana göre, bir tür alternatif yaşam simülatörü ve içine bir kez çekildiniz mi bitirene kadar da çıkmak istemeyeceğiniz kadar renkli bir yaşam vaat ediyor. Tabii ki acıları da hiçe saymadan. Çünkü acı ve sorumlulukların olmadığı bir dünya yalanlardan ibarettir, öznelerin ruhları gelişim ve isyanı ararken onları bir mutluluk hapishanesine kilitleyip anahtarı da okyanusun dibine atıverir. Gerçekten de böyle bir dünyada yaşamak ister miydiniz diye soruyor oyun oyuncuya.

KUSURSUZA DOKUNMAK

Ben size sabaha kadar bahsedebilirim oyunun ne kadar muhteşem olduğundan, ne kadar yenilendiğinden ama oyunu almak için ikna etme kısmında kalp hırsızı bir Phantom Thief olmam icap eder. Çünkü her şeyden önce anime sevmeyen, uzun oyunlara veya Japon oyunlarına ilgisi olmayan ya da sadece İngilizcesi zayıf olan birine bile bu oyunu önermek hata olur. Ama işte nasıl zamanında Dostoyevski insan ruhunun derinliklerine cesurca bakıp izlenimlerini yansıtabildiyse *Persona* da bundan aşağısını yapmıyor. Çünkü her dönemecinde içinizi cız ettirebilecek küçük küçük insan hikâyelerinin epiklikte sınır tanımayan bir olay örgüsüyle sarmalandığı, insanlık hallerine dair post-modern bir masal *Persona 5. Royal*'aysa onun altın tacıyla hükümranlık asasını kuşanmış hali denebilir. Normal oyunu oynadıysanız da oynamadıysanız da edinin, çünkü kendi kulvarında o bir kral.

+

- Vanilla versiyonu her açıdan geliştirmiş
- Yeni karakterler/sahneler hiç eğreti durmuyor ve iyi yazılmış
- Mementos bölümleri çok gelişmiş ve keyiflenmiş
- Japonca seslendirmenin bu sefer pakete dâhil gelmesi
- 4K desteği
- Yeni giriş şarkısı ve animasyonu nefis olmuş
- Yeni ara sahneler muhteşem
- Hakeza yeni müzikler de öyle...
- Veya yeni eklenen Palace...
- Aslında bu kadar yenilik ekleyip batırmadıkları için Atlus'u alkışlamalıyız #eniyipersonaoyunu

−

- P5 sahiplerinin oyunu uygun fiyata Royal'a yükseltmelerine izin verilmeliydi

9+



Son Karar

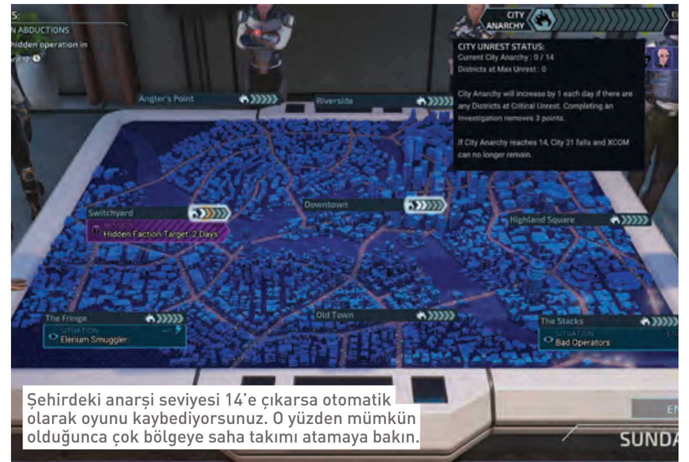
Normal oyunun üstüne katlar çıktığı yetmemiş, onu baştan sona tadilattan da geçirmiş. İnanılmaz, muhteşem ve unutulmaz bir deneyim. JRYO'ların baştacı.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 449 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: megamitensei.fandom.com


İşte şu mesafeden karşınızda kabak gibi duran düşmanı vuramayınca oynadığınızın XCOM olduğunun iyice farkına varıyorsunuz.






Şehirdeki anarşi seviyesi 14'e çıkarsa otomatik olarak oyunu kaybediyorsunuz. O yüzden mümkün olduğunca çok bölgeye saha takımı atamaya bakın.

XCOM: CHIMERA SQUAD

İnsanlık kazandı diye savaş bitti mi sanmıştınız?

CAN ARABACI

XCOM 2'yi bitirdiğimde "Aha!" demiştim, "Hikâyeye *Terror From the Deep*'ten devam edecekler!" Zira serinin eski oyunlarını bilenler için gayet barizdi son sahnenin neye işaret ettiği. Ama Firaxis sağ olsun beni haksız çıkartmak için önce *War of the Chosen*'ı çıkarttı. Nefis bir ek paket olsa ve *XCOM 2*'nin koyduğu çıtayı arşa çıkartsa da arzular ve beklentiler *XCOM 3*'e doğru kaymaya başlamışken bir kez daha ters köşe yaptılar; bu sefer de kucağımıza *Chimera Squad*'ı attılar! Artık *XCOM*'un pastasına göz dikmiş olan *Gears Tactics*'in lokmasını boğazına dizmek için mi yoksa *XCOM 3* öncesi atıştırmalık olsun diye mi bilemiyorum. Ama daha fazla *XCOM*'a hayır diyecek değilim!

XCOM 2, ADVENT'in ve uzaylıların yenilgisiyle sona ermişti. *Chimera Squad* hikâyeyi o noktadan alıp 5 sene sonrasına götürüyor: ADVENT'in zamanında propaganda aracı olarak kullandığı insan ve uzaylı melezlerinin, ADVENT'ten iltica eden uzaylıların ve de insanların iç içe yaşadığı bir toplum söz konusu artık. *XCOM*'un bir uzantısı olarak iş gören Chimera Squad da bundan nasibini almış, takım üyeleri arasında bolca uzaylı ve melez karakter de yer alıyor artık! Üstelik bunlar kendilerine has avantajlar ve güçleriyle geldiklerinden oynanışa stratejik bir katman da ekliyorlar. *XCOM 2*'de sizi tutup kendine çeken, sımsıkı saran Viper'ların taktiklerini sizin de kullanmamanız için bir sebep yok kısacası.

XCOM Hearts 2.7 HD Remix

Bu noktada *Chimera Squad*'ın tam teşekküllü bir *XCOM 3* olmadığının altını çizmek gerekiyor sanırım; zira o şekilde beklentiye girenler varsa hayal kırıklığına uğrayacaklar. *Chimera Squad, XCOM 2*'nin motorunu kullanan ancak tek başına da oynanabilen, ilginç bazı yeni fikirleri olan bir ara oyun. Başlıca öne çıkan, *Chimera Squad*'ın belkemiği diyebileceğim yeni özelliğin ismi Breach Mode.

Düşmanlarınızın bulunduğu ortama hangi noktadan, nasıl giriş yapacağınızı belirlediğiniz bu özellik aslında nefis bir fikir. Ortamlara camdan, bacadan, kapıdan gizli ya da bol patlamalı bir şekilde giriş yapıp ağır çekimde düşmanlarınızın bir kısmını önden yaralamak ya da indirmek çok sinematik ve havalı gözüküyor. Sıkıntı şu ki, bunu istisnasız olarak HER görevde BİRKAÇ KERE yapıyorsunuz: Bir odaya Breach'le girdiğiniz gibi flashbang'ler atılıyor, silahlar çekiliyor; agresif olarak gözüken daha tehlikeli düşmanlara ağırlık vererek temizleyebildiğinizi ağır çekimde temizliyorsunuz; siperlere koşup normal çatışmanızı yapıyorsunuz ve bütün odayı temizlediğinizde bir sonraki odaya girerken aynı döngüyü bir kez daha yaşıyorsunuz. Sanki "çok nefis yeni



bir fikrimiz var, bundan yeni oyun yapalım" demişler gibi tek oyunda bu güzelim fikri eskitmiş olmaları çok talihsiz olmuş. Başta çok eğlendim bu fikirle ama oyunun sonlarına doğru artık bezmiş durumdaydım. *XCOM 3*'te görürsem "Aaa, ne güzel sistemdi ya!" demek yerine "Öf, yine mi Breach?!" diyeceğim muhtemelen.

Bir diğer "tartışmalı" tasarım kararı da *XCOM*'un imzası olmuş olan "kalıcı ölüm" konseptinin *Chimera Squad*'la rafa kalkmış olması. Bunun en büyük sebebi muhtemelen oyunun bize hazır karakterler sunması ve hikâye anlatımının da bu karakterler üzerinden ilerlemesi. Chimera Squad'a katabileceğiniz toplam 11 karakterin her birinin ilginç geçmişleri olması, üsteyken birbirleriyle yaptıkları muhabbetler *XCOM* evrenini somutlaştırmak adına güzel iş çıkartıyor. Yine de bu kararın seri için kalıcı olacağını zannetmiyorum (umarım olmaz da zaten) ama bir ara oyun için fena olmamış doğrusu.

Askerleriniz yeterince hasar alıp yere düştüklerinde her zamanki gibi kan kaybetmeye başlıyorlar; üç tur içerisinde kanamayı durdurmazsanız direkt Game Over ekranı geliyor. Durdurursanız da üsse döndüğünüzde bir ihtimal çeşitli özelliklerinizi düşüren nur topu gibi yeni bir yara kazanmış oluyorsunuz. Bu yaraları askerinizi 2 günlük bir antrenmana göndererek tedavi edebildiğinizden yaralanmanın çok ciddi bir dezavantajı olmuyor. Ha, çok fazla bel bağladığınız bir karakter (*öhhö* Terminal *öhhö*) fazla yaralanırsa ekibinizde onun doldurduğu rolü (Mesela, ne bileyim... GREMLIN'iyle milleti sürekli iyileştirmek falan?) dolduracak eşdeğer bir karakter olmaması zaman zaman bir parça daha çok zorlanmanıza sebep olabiliyor, o kadar.

Burnunun dibindeki uzaylıyı vuramamaya devam

Bir *XCOM* klasiği olarak görev aralarında askerlerimizi geliştirip ekipmanlarını ayarlamak, operasyonları organize etmek için üssümüze çekiliyoruz. Bu kısım ana oyuna göre biraz daha sadeleşmiş. Çoğu özellik siz araştırma yaptıkça ya da askerlerinize rütbe arttırdıkça açılıyor. Memnun tutmak zorunda olduğunuz bir konsey ya da engellemeniz gereken Avatar projesi yerine de içerisinde bulunduğunuz şehrin "anarşi" seviyesini kontrol altında tutmaya çalışıyorsunuz. Özellikle oyunun başlarında bu anarşi seviyesini kontrol altında tutmak biraz zor. Hatta daha ilk birkaç görevde 3-4 anarşi seviyesine ulaşınca acaba maksimum sınıra ulaşmadan bitirebilecek miyim diye endişelendim. Ama en azından şehrin anarşisini düşürebileceğiniz çeşitli özellikler çok uzağınızda değil. Saha ekiplerinizi şehrin dört bir yanına yaymaya başladığınızda göz ardı ettiğiniz görevlerin (ki etmek zorunda kalacaksınız, hepsine yetişme imkânınız yok) üzerinize bindirdiği anarşiyi bile kontrol altında tutabiliyor olacaksınız.

Bundan birkaç hafta öncesinde varlığından bile haberdar olmadığımız, bir anda önümüze düşüveren *Chimera Squad*, eğer *XCOM*'a aşeriyorsanız oynamaya değer bir oyun. Zaten çok uzun değil, orijinal fikirlerini de birkaç saat içerisinde tüketip söndürüyor... Ama *XCOM 3* henüz ufukta olmadığına göre hikâyenin ne yöne doğru yol aldığını görmek ve burnunun dibindeki düşmana %90 şansla kaçan vuruşlar için sinir olmak (!) için oynamaya değer.

Modcuların oynanabilir uzaylı yapmasından bıkmışlar herhalde, kendileri yapmışlar!



Breach sekansları başlarda çok keyifli olsa da birkaç saat maruz kaldıktan sonra sıkmaya başlıyor ne yazık ki.



+

- 11 karakterin her birinin kendine özgü yetenekleri ve kişilikleri, hikâyeleri olması
- ADVENT sonrası hikâyeyi güzel bir noktadan ele alıp işlemesi
- Klasik XCOM oynanışına getirdiği orijinal fikirler

−

- Bütün oyun neredeyse tamamen Breach mantığının üzerine kurulmuş
- Zaman zaman usandıracak kadar kısır döngüye giriyor
- Mekânlar bir yerden sonra çok tekrar ediyor

7+



Son Karar

XCOM 3'ü beklerken seriyi özleyenler için tatlı bir ara oyun. Ah bir de kısır döngüye girmese...

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Firaxis | **DAĞITIM:** 2K | **DİJİTAL İNDİRME:** 96 TL (Playstore), 99 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: xcom.fandom.com

RESIDENT EVIL 3

Gün Nemesis korkumuzu aşma günüdür

- ALİ SEZGİN

Remaster yani elden geçirilmiş oyunları sevmiyorum. Çünkü oyunlar sadece görsel olarak yaşlanan eserler değiller. Eskiyen dokuları, animasyonları ve modelleri elden geçirseniz bile elinizde sadece eskisinden biraz daha iyi gözüken eski oynanışlı bir oyun kalıyor. Oyunların gelişmesini çoğumuz grafik ve efektlere bağlarken aslında senaryo anlatımının ve sunumların da ne kadar çağ atladığını gözden kaçırıyoruz. Bunun en iyi örneği *Resident Evil 2*'nin yeniden yapımıydı bana göre. Adamlar oyunu alıp parçalarına ayırmış ve başarılı yapan elementleri ince ince ayıklamışlar. Bu sayede hem korku öğelerini bozmamışlar, aynı zamanda da oynaması ve yaşaması ciddi anlamda rahatsızlık verici bir eser ortaya çıkmış. Eski oyuncular ne kadar bana katılırlar bilmiyorum ama eski *RE2*'nin bana göre en sıkıcı elementlerinden biri Tyrant'ın kendisiydi. Evet, havalı bir düşmandı ama o dönemin kontrolleriyle durdurulamayan bir düşmandan kaçıp durmanın o kadar etkisi yoktu oyun üzerinde. Şimdiyse Mr. X sadece anlamsız bir bölüm sonu canavarı olmanın ötesinde bir korku öğesi haline dönüştü. Sert ayak sesleri, güçlü adımlar ve onu durduramayacağınızı bilmenin verdiği heyecan. Aslında sadık olmak güzel ancak oyunun güçlü yanlarını vurgulamak her zaman daha önemli.

Resident Evil 3 içinse işler biraz daha karışık. *RE2*'yle aynı oynanışa sahip eski *RE3,* erkenden gelen silahlar ve daha aksiyona dayalı bir oynanışla biraz farklı bir karakter çizmeye çalışıp, bir nebze de başarılı olmuştu ama *RE2*'yi tahtından edememişti. Yeni *Resident Evil 3*'e baktığımda yine aynı durum söz konusu.

Serinin üçüncü oyunu çok daha kopuk bir senaryoyla başlıyor ve bunu toparlamak için ciddi bir efor da sarf etmiyor. Jill Valentine, STARS'ın hayatta kalan az sayıda mensubundan biri olarak Umbrella Corporation'ın ve dolayısıyla oyunun yeni kötüsü Nemesis'in hedefinde. *Resident Evil 2*'deki klostrofobik koridorlar ve dar alanlar da yerlerini Racoon şehrinin zombi dolu sokaklarına bırakmış durumda.

Zombilerin korkulu rüyası

Resident Evil 3'ün daha aksiyon dolu bir oyunu olduğunu ilk 1 saatte hemen anlıyorsunuz. Nemesis'ten kıl payı kurtulduğumuz bir sahnenin ardından Jill bir anda kendini sokakta zombi avlarken buluyor. *RE2*'de karakterlerimiz zombileri, şehrin durumunu adım adım görüp adım adım kabulleniyorlardı, Jill'se kendisini kıyametin ortasında buluveriyor. Neredeyse adım başı her yerde kurşunlar ve daha önemlisi zombileri basit hedef tahtası haline getiren güçlü silahlar da burada oyunu önemli bir parçası durumunda. *RE2*'de iyi bir silah bulsam bile kurşunu çok olmayacağı için çoğu zaman onu kullanmak istemiyordum, burada mühimmat yönetimi o kadar kasıntı değil.

Tyrant nam-ı diğer Mr. X ne kadar sembolik bir karakterse aynı şekilde Nemesis de o kadar önemli. En azından önemli olması gerekiyor. Oyunda kesip biçilen çok fazla yer var ve bunların çoğu ne yazık ki Nemesis'le ilgili seçim yapmamız gereken noktalar. *Resident Evil 3*'ün çıktığı dönemdeki en önemli özelliği Nemesis'ti. Oyunda birçok noktada Nemesis'le karşı karşıya kalmak veya kaçıp daha zor bir senaryoya dâhil olmak gibi seçimler arasında kalıyorduk, bu oyununda bu yok. İşleyişin bu hali oyunun ömrünü çok kısalttığı gibi tekrar oynanabilirliğe de ciddi anlamda zarar vermiş. Rastgele çıkan eşyalar yok ve Nemesis karşılaşmaları oyuncu tercih olmadan çok daha sıkıcı ve yüzeysel hale gelmiş.

Kötü karakterlerin sorunu bu; “hayır”dan anlamıyorlar.



Hayatında bu seriyi hiç oynamamış biri bile böyle bir canavarın bir noktada bölüm sonu canavarı olacağını, ciddi bir kapışma olmadan harcanmayacağını bilirken sürekli olarak oyuncunun bu karşılaşmaya zorlanması çok üzücü. Sanki lüks bir restoranda yemek söylemişim de, yemek gecikince beni eğlendirmek üzere Nemesis masama gelmiş de fıkra anlatıyormuş gibi anlamsız bir hissiyatla oynadım bütün oyunu.

Sahi zombi rakun diye bir şey var mı?

Capcom'ın önemli sözlerinden biri Racoon şehrinin asıl oyuna göre daha canlı ve büyük olacağıydı ki ne yazık ki bu da çok doğru değil. Kısım kısım bahsetmeme gerek bile yok, koca oyunun normal bir oynanışla sadece 5 saatte bitirilebileceğini söylemem yeterli olacaktır sanırsam. Evet, oyunda geri dönüp sonradan arşınlayabileceğiniz ara sokaklar ve açabileceğiniz kilitli kapılar var. Buna rağmen ne yaparsanız yapın oyun kısa. Daha da önemlisi, *Resident Evil*'ın bence en önemli elementi olan sembolik bölüm tasarımlarını bu oyunda hissedemiyorsunuz. Carlos'la oynanan hastane bölümünü saymazsak yıllar sonra hatırlayacağım, koridorlarını hiç unutmadan ilerleyebileceğim bir alan yok.



Resistance korku ve aksiyon arasındaki o hassas terazide çok garip ve yanlış bir noktada duruyor.

İleride *Resident Evil 3*'ü anlatmam gerekirse kullanacağım terim kesinlikle “korku tüneli” olacak. Aynı bir lunaparktaki korku tüneli gibi yaşanması gereken anlar yaşanıyor, ara sahneler gelip geçiyor ve ne olduğunu anlamadan oyun bitiveriyor. Muhteşem grafikleri, harika animasyonları ve neredeyse canlı gibi duran karakterleri uğruna buna tav olabilirdim. Sorun şu ki, Capcom bana sadece bir sene önce bu işi nasıl yaptığını bildiğini gösteren *RE2* yeniden yapımını verdi. Bu adamlar nasıl *Resident Evil* yapacaklarını gayet iyi



biliyorlar. Son 5 yılda aklımda en çok kalan oyun karakterlerinden biri kesinlikle Mr. X olacak. Yıllarca kabuslarıma giren Nemesis'in bu yeni haliniyse hatırlayacağımdan bile şüpheliyim.

Jill'le sunulan "hayatta kalmaya çalışıyormuş gibi yapma" oynanışı ne kadar zayıfsa Carlos'la oynanan bölümler de bir o kadar eğlenceli olmuş. Hastaneden zaten bahsetmiştim ama Carlos'un bölümlere daha iyi silahlarla başlaması, kurşun azlığı çekmemesi ve gerektiğinde yumruklarını da konuşturabilmesi bu hissiyatı iyice oturtuyor. Ne yazık ki tam Carlos'a ısındığınızda onun segmenti de hızlıca bitiveriyor.

Sorunum biraz da oyunun kısa olmasındansa kimliksiz olması. Arada iyi olduğu ve çok etkileyici göründüğü yerler var elbette ama ne aksiyon elementleri ne bulmacaları ne de korku öğeleri dengeli ve olması gereken seviyede.

Beyni yenen zombiler düşünemez tabii

Eğer olur da *RE3*'ü alırsanız geçecek o "eh işte" 5 saatin ardından kaçınılmaz olarak kendinizi daha fazlasını isterken bulacaksınız. Orijinal *Resident Evil 3*'ün markaya kattığı en önemli yenilik Mercenaries garip bir şekilde bu oyunda yok. Onun yerine multiplayer oynanan asimetrik hayatta kalma modu diyebileceğim *Resident Evil: Resistance, RE3*'ün yanına ayrı bir oyun olarak eklenmiş. Bunun birinci sebebi hikâye modunun kısalığına gelecek eleştirileri yumuşatmak olsa gerek. İkinci sebebi de karakter ve kostüm satmak.

Resistance'ın hakkını yemek istemiyorum. *RE* serisini sevenler için güzel bir ekleme... olabilirdi eğer düzgün çalışsaydı. Oyun bir grup hayatta kalmaya çalışan genç ve onlar üzerinde testler yapan bir psikopatı karşı karşıya getiriyor. İşin güzel kısmı ikisi de olmanız mümkün. Dolayısıyla iki farklı oynanış türüne alışmak ve tarafların neler yapabildiklerini ve zaaflarını yakından görmek gerekiyor. Toplamda 5 kişiyle oynanan bu modda ya 4 hayatta kalan ya da tek kişilik Mastermind olarak kazanmaya çalışıyorsunuz. Mastermind'ın hedefi tahmin edebileceğiniz üzere gençleri öldürmekken, genç ekip bulmacaları çözerek ölmeden test ortamından kaçmaya çalışıyor.

İşin Mastermind kısmından başlamak gerekirse her ne kadar oyun alanı üzerinde ciddi bir kontrol sahibi olarak gözükse de aslında durum pek de öyle sayılmaz. Mastermind oyuncuları kameralar üzerinden görebiliyor ve her defasında önlerinde onlarca zombi salma gibi bir gücü yok. Aksine elindeki kaynakları kullanarak olabilecek en iyi kombinasyonları yapmak zorunda. Örneğin oyunun hemen başlarında kapıların arkalarına zombiler koyarak ısırma puanları alırken, sonrasında yere kapanlar koyup çevresine de licker'lar yerleştirmek faydalı olabiliyor. Yeterince puan toplayan Mastermind'lar Mr. X'i de doğrudan çağırıp kontrol edebiliyorlar ki bunun etkisini tahmin edebilmek zor olmasa gerek.

Mastermind'ın en büyük zaafı kameralara bağlı çalışıyor olması. Diğer oyuncular farklı noktalarda görevleri yerine getirmeye başlarsa, Mastermind sadece bir tanesine odaklanıp tuzak kurabiliyor. Tek tek gezen oyuncular kolay av olsalar da, ikişer kişilik gruplarla görev yapmak en azından bir grubun başarılı olacağını büyük ölçüde garantiliyor.

Hayatta kalmaya çalışanların durumuysa Mastermind'a göre biraz daha çetrefilli diyebilirim. Kaçmak için sadece doğru kapıyı açmak değil, parça toplamaya dayalı bulmacaları çözmek veya anahtar taşıyan

Nemesis oyunun temposu ne zaman düşerse yüzünü o zaman gösteriyor.







Etkileyici sahneler olsa da bu alanların küçüklüğü o beklenen şehir havasına zarar veriyor.



Resistance'ın eğlenceli ortamları, RE3'ün kasvetli havasından güzel bir kaçış sağlıyor.

zombileri bulup öldürmek gerekiyor. Bütün bunlar olurken Mastermind'ın koyduğu tuzaklara takılmamak veya tüfek bağlanmış kameraları halletmek gibi meşakkatli görevlerle uğraşmak gerekiyor. Karakterlerin her birinin bir öyküsü ve kendisine has özellikleri var. Tank ve şifacı sınıfı yan karakterler olduğu gibi bütün işi hasar vermek olan düz sınıflar da mevcut.

Resistance'ın yapısı ilgi çekici olsa da tutmayacağını düşünmek için yeterince sebebim var yine de. Bunlardan ilki yapay zekânın birden fazla düşmana uyum sağlamakta ciddi anlamda zorlanması. Oyuncular şimdiden zombilerin arasından sırayla yaklaşarak veya en yakın oyuncunun mesafeyi ayarlayarak yol açmasıyla geçebileceklerini keşfettiler. Yapay zekânın kendisi de süper sayılmaz, tek bir nokta arasında sıkışıp ilerlemeyen veya aynı noktalarda bir ileri bir geri gidip gelen çok fazla zombi gördüm. Bir diğer sorunsa, açılabilir içerikler olsa da oyunun sunduğu özelliklerin tekrar oynanabilirlik sunacak kadar değerli olmaması. Belli ki son yıllarda popülerleşen "canavar oyuncuları kovalar" tarzı multiplayer oyunlar Capcom'ın iştahını kabartmış ama keşke *Resistance*'ın uygulaması da fikri kadar iyi olsaydı. İşte o zaman farklı şeyler konuşuyor olurduk.

Bu haliyle baktığımızda *Resident Evil 3* de *Resident Evil: Resistance* da serinin hayranları dâhil kimseye kolay kolay tavsiye edebileceğim oyunlar değiller. *Resident Evil 3* aslına biraz daha sadık kalıp, oyun süresini biraz daha uzatabilseydi, hiç olmadı oyunculara oyunu tekrar tekrar oynamaları için nedenler verseydi belki işte o zaman söyleyeceklerim farklı olurdu. *Resistance*'sa fikir olarak güzel olsa da sanki hiç kimse oynayıp test etmemiş gibi ham olarak çıkmış. Yapay zekâda bu kadar ciddi eksiklikler varken, bulmacaları çözmek birkaç oynanış sonrasında tekrarlar hale gelirken bu modu neden böyle çıkarmışlar inanın aklım almıyor. Eğer 5 saatlik bir oyun sırf *Resident Evil* ismini taşıyor ve Nemesis'e sahip diye 260 TL eder diye düşünüyorsanız size engel olamam. Buna rağmen ben biraz bekleyip oyunu daha uygun bir fiyata alacak oyuncuların hayal kırıklığına uğramayacaklarını düşünüyorum.



- Nefes kesici ara sahneler
- Harika modeller ve animasyonlar



- 5 saatte bitiyor
- Korku öğeleri sınırlı
- Aksiyon elementleri kalitesiz
- Resistance modu potansiyelini kullanamıyor

6



Son Karar

Tek gecelik bir eğlence için değer mi bilemedim.

TÜR: Aksiyon / Korku | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom / Aral | **KUTULU FİYATI:** 411 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Steam, PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** residentevil.fandom.com





Bu kırmızı abilere alışmaya bakın. Her yerdeler.

LOST EMBER

Kurt köyünü değiştirir huyunu değiştirmez

AHMET FURKAN KIZILAY

Bugüne dek amacı hikâye anlatmak olan, hepi topu bir tane mekaniği bulunan, hatta bazen neredeyse hiçbir mekaniği yok diyebileceğimiz çok oyun gördük. Bkz: *Old Man's Joruney*. Bazıları da vardır ki bir hikâyeden çok bir duygu yaşatmak ister. Bizleri atmosfer deneyimine tabi tutar resmen. Bkz: *Journey, Abzû*. İşte *Lost Ember* bu ikisinin karşımı gibi. Bir tutam ondan bir tutam bundan.

Işık Şehri'ne doğru

Medeniyet yıllar önce yok olup gitmiş ve ölen insanların Işık Şehri'ne gittiğine inanılıyor. Oraya gidememiş ve medeniyetin terk ettiği topraklarda kurt bedenine hapsolmuş birisi olarak başlıyoruz oyuna. Bir de bize bu yolda yardım etmeye gönderilmiş dostumuz var tabii... parlak bir ışık? Oyun bu iki terkedilmişin kendilerine “Biz kimiz?” ve daha da önemlisi “Neden Işık Şehri'ne alınmadık?” sorularını sormasıyla başlıyor. İki karakterimiz oyun boyunca da bir yandan birbirini tanımaya, bir yandan da bir önceki hayatlarında kim olduklarının gizemini ortaya çıkarmaya çalışıyor.

Her şeyin yükselttiği beklentiler

Lost Ember'ı ilk başta “her şey” olabilmemize imkân sağlayan *Everything* oyununa benzetmiştim. Her iki oyunda da başka hayvanların bedenlerini kontrol edebiliyor ve oyunun dünyasını onların gözünden keşfedebiliyoruz. Kurt, kuş, balık, köstebek ve daha niceleri. Ancak *Lost Ember*'ın sorunu, kapsamı çok daha küçük olmasına rağmen az önce saymış olduğum hayvanlar ve birkaç tane daha hayvan dışında başka bir şey sunmaması. En büyük hayal kırıklığım bu oldu çünkü oyunun özellikle de ilk yarısında sadece belli amaçlar için bu beden değiştirme özelliğine ihtiyaç duyuyorsunuz. Mesela kurdun sığamayacağı bir geçit görünce orada hazır bekleyen vombat olup geçebiliyorsunuz. Veya yüksek bir yere gitmek için kuşlardan birisine dönüşüp sonra yolunuza bakıyorsunuz. Bunlar aslında güzel şeyler fakat bu özelliği sadece yolunuza çıkan engelleri aşmak için kullanıp sonra bu hayvanların yüzlerine bakmıyorsunuz. Bir amaçtan çok araç görevi görüyorlar, hal böyle olunca da “biraz balık olayım, dünyayı onun gözünden keşfedeyim” zevki ortaya pek çıkamıyor ne yazık ki. Gerçi hakkını çok da yemeyeyim, oyunun sonlarına doğru hayvan çeşidinin artmasının da yanı sıra oyunun bunları görsel olarak da beslediği birkaç nokta geliyor. Benim gibi oyunlarda görsel manzaraları seyretmeye doyamayanlar ihya olacaktır.

Kıssadan hisse

“Elimde kahvem, bir yandan tadını çıkara çıkara manzaralar arasından süzülürken bir yandan da güzel bir hikâye anlatımına kendimi kaptırayım”cılardansanız (oyun iki elle oynandığı için kahve meselesini nasıl çözersiniz bilmiyorum), *Lost Ember* sizlere iyi gelecektir. Oynanış anlamında ve mekaniksel anlamda pek fazla derinlik beklemeyin, onlar maalesef çok yok. Fakat olur da derin gördüğünüz yerlere gitmek isterseniz balık olabilirsiniz!

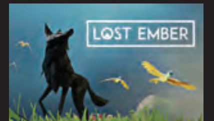


- Durup uzunca izlemek isteyeceğiniz manzaralar
- Görsel anlatım kuvvetli
- Çok özgün olmasa da içten hikâye



- Bazı mekanikler sadece olsun diye var
- Bazı sekanslar fazla uzun
- Yer yer sinir eden kontroller

7



Son Karar

2-3 saat oturup film izler gibi hikâye dinleyeyim, arada da görselliğin keyfini çıkarayım diyenler için.

Sürüden ayrılanı kurt kapıyorsa sürüden ayrılan yalnız kurda ne oluyor?

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Mooneye Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 85 TL (XBL), 139 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-150-lostember

THE PROCESSION TO CALVARY

Rönesans dönemine saygı duyulacak... Duy!

ESER GÜVEN

Bugüne kadar oynadığım en tuhaf ama bir o kadar da yaratıcı oyunlar listesi yapmaya kalksam *The Procession To Calvary*'i listeye üst sıralardan sokmam gerekirdi. Adam resmen gidip Rönesans dönemi tablolarını kesip biçmiş, kolaj yapmış ve karşımıza point 'n click macera oyunu olarak çıkarmış. Her sahnesi yaratıcılık akan bu oyuna daha ilk paragraftan şapka çıkarıyorum müsaadenizle.

Oyunun geliştiricisi Joe Richardson, Orta Çağ ile Reformasyon arasında kalan dönemin en ünlü tablolarının klasik öğelerini son derece absürt biçimde bir araya getirmiş. Bir kenarda çarmıha gerili bedenler, diğer kenarda ateş üstünde ızgara yapılan, çubuğa geçirilmiş bir adam; bir kenarda çıplak biçimde güreş tutan yiğitler, diğer kenarda inci küpeli kız. Şeytanlar, goblinler, yasak elmalar, ne ararsanız var. Ayrıca her sahnede klasik müzik icra eden tipler var, kimi flüt çalıyor, kimi gitar, kimi koro halinde şarkı söylüyor. Onlara tıklayınca da çaldıkları parçanın ne olduğunu öğreniyor, ağzınızla dum de dum diye eşlik ediyorsunuz. Harika!

Ortada yalandan da olsa bir hikâye var aslında. Kutsal Savaş sona ermiş ve Heavenly Peter'in kuvvetlerini güneye süren Immortal John başa geçmiştir. Savaş sona erdiğine göre artık cinayet işlemelik bir durum da kalmamış ve adam öldürmek yasaklanmıştır. Biz de Rembrandt'ın Bellona tablosundaki savaş tanrıçası hatun olduğumuzdan bu durum işimize gelmez, en azından gidip Heavenly Peter'i öldürelim bari deriz.

Kılıcım kan istiyor, kan!

Ama bu hedefe ulaşmak için gerçekten de yolda bulmacaları barış içinde çözmemiz gerek. Eğer herhangi birini kılıca geçirirseniz halk da yaptıklarınızdan haberdar oluyor ve bir katile yardım etmek istemiyorlar, hal böyle olunca daha çok kişiyi şişlemek zorunda kalıyorsunuz. Oyunun sonuna bu şekilde ulaşmak da mümkün tabii, zaten oyunun dört farklı sonu var.

Ancak oyunun zevki bulmacaları çözerek ilerleyince daha iyi çıkıyor. O kötürüm elemandan koltuk değneği olarak kullandığı kürekleri, verdiği görevi tamamlayarak da alabilirsiniz, adamı doğrayarak da. Neden kolaya kaçasınız ki? Hem oyunun bulmacaları çok güzel hem de tablolardan fırlamış figürlerin birbirinden tuhaf hallerini ve muhabbetlerini dinlemek çok eğlenceli. Bizim hatunun kollarını bacaklarını sallayarak koşması da öyle.

Bütün müzeler böyle olsun

Oyundaki görsellerin birçoğu size tanıdık gelecek ama yabancı olanları da öğrenmenin bir yolu var, o da oyun içerisindeki müzeyi ziyaret etmek. Bu müzede oyunda kullanılan tüm tablolar sergileniyor ama imleci üzerlerine götürdüğünüzde ilk olarak birbirinden komik tasvirler okuyorsunuz. Mesela Michelangelo'nun ünlü Adem'in Yaratılışı freskinin tablosunda "birbirine neredeyse dokunan iki adam", İnci Küpeli Kız tablosunda "kötü ışıklandırılmış bir odadaki iyi ışıklandırılmış kız" falan yazıyor. Oyunun neredeyse her anı böyle absürt esprilerle dolu. Ayrıca yer yer dördüncü duvarı kırmaktan da çekinmemiş Richardson ve biz oyuncuya söyleyeceği şeyleri ipleri elinde tutan bir Tanrı tablosu aracılığıyla söylüyor :)

Procession to Cavalry kısa bir oyun. Tüm sonlarını görmem 4 saat falan sürdü. Ama kısa olmasına rağmen sırf üzerinde harcanan emeği görmek için bile oynanır. Hem böylece siz de tuhaf oyunlar listenize yeni bir isim eklemiş olursunuz.



- Sahnelerdeki yaratıcılık
- Monty Python tarzı espriler
- İster aklımızla, ister kılıcımızla ilerleyebiliyoruz
- Sanat tarihine ilgi duyduruyor
- Milleti tokatlamak

—

- Dördüncü duvarı kırmasa da olurmuş
- Oldukça kısa

7+



Son Karar

Birbirinden komik ve yaratıcı sahneler eşliğinde keyifli birkaç saat geçirmenizi sağlayacak.





Grafiği güzel oyunlar için "tablo gibi" deriz ya, buna ne desek bilemedim.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Joe Richardson | **DAĞITIM:** Joe Richardson, Superhot | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-151-tptc

SW

Welcome to Animal Crossing New Horizons

Issız bir adaya düşşem yanıma Switch alırdım!

SABRİ ERKAN SABANCI

Bundan yaklaşık altı yıl önceydi ilk *Animal Crossing* tecrübem. 3DS'ime üç tane oyundan bir tanesini alacaktım ve hem oyunun "gerçekten gerçek zamanlı" mekaniği, hem de biraz arkadaş baskısıyla *Animal Crossing: New Leaf*'i almıştım. O altı yıl içinde de çok fazla şey değişti: *Animal Crossing*'e karşı düşüncelerim, elimdeki konsollar, oyunlara bakış açım, yaşadığım yer... Değişmeyen tek şey *Animal Crossing* sevgim. Switch'imi istediğim oyunları oynadıktan sonra (*Breath of the Wild* özellikle) satmayı bayağı düşündüm, hatta satmaya bayağı yakındım. Ama sonra Nintendo, Direct'lerinden birinde Switch için *Animal Crossing*'i duyurunca vazgeçtim tabii ki. Anlayacağınız üzere benim bayağı bir süredir beklediğim bir gündü bu. O kadar beklediğime değdi mi görelim bakalım...

Ada sahillerinde bekliyorum

New Horizons'ın diğer *Animal Crossing* oyunlarına göre en büyük farkı zaten yaşayan sakinleri olan bir şehre değil, ıssız bir adaya gidiyor oluşumuz. Sizi bekleyen şirin hayvanlar ya da hali hazırda yapılmış müzeler, belediye binaları falan yok. Tom, Timmy, Tommy Nook ve iki tane de rastgele gelen hayvanla beraber ıssız adaya gidiyor, çadırınızı kuruyor ve adayı tamamen sıfırdan yaşanabilen bir yere çevirmeye çalışıyorsunuz.

Animal Crossing'in temel amacı aslında yine aynı: Tom Nook'tan sürekli olarak evinizi geliştirmesini isteyip o borcu ödemeye çalışmak. Fakat *New Horizons*'ta özellikle oyuncuların oyunda kaybolmaması ve sürekli olarak yapacak bir şeyler bulabilmesi için bunun yanına yığınla şey de eklemişler ve bunlardan ilki de Nook Point görevleri. Daha oyunun başında çadırınızın, Nook Getaway Package'ınızın ve telefonunuzun (evet, Tom Nook telefon da veriyor) borcunu ödemek için oyun size Nook Mileage puanlarını tanıtıyor ve bu puanları ilk olarak borcunuzu, ardından da yeni "Kendin Yap" tarifleri, biletler ya da kıyafetler gibi şeyleri almak için kullanabiliyorsunuz.

Kendin Yap'tan (DIY) bahsetmişken, *Animal Crossing*'e yeni eklenen bu zanaat mekaniklerini biraz açmak lazım, çünkü bunu diğer *Animal Crossing* oyunlarından ayıran en büyük özellik kesinlikle zanaat mekanikleri. Malum, ıssız adada olduğunuzdan dolayı adanız bomboş ve bu adayı gökten evler, materyaller indirerek şehre çevirmeye çalışmıyorsunuz. Tabii hediye balonlarını patlatınca gelen hediyelerde mobilya gibi şeyler var da ne demek istediğimi anladınız siz. Eğer arkadaşlarınız hediye yollamıyorsa ya da balonlardan düşürmüyorsanız adanızı ve evinizi güzelleştirmek için birçok şeyi kendiniz yapmak zorundasınız. Bu mobilyaları, eşyaları ve geri kalan her şeyi üretmek için gereken malzemeleri toplamayı da oyunun içine *Animal Crossing*'e çok iyi uyacak bir şekilde eklemiş geliştiriciler. Artık Bell toplamak

için vurduğunuz kayalardan demir, taş ve kil düşebiliyor, ağaçları odun toplamak için kesebiliyor, sahilinize vuran şişelerden, komşularınız evlerinde bir şeyler üretirken ya da hediye balonlarından Kendin Yap tarifleri toplayabiliyorsunuz. Oyunda yapılabilecek o kadar fazla şey var ki, ben daha yarısını bile gördüğümü sanmıyorum 130 saat oynamış olmama rağmen. Nook Bileti'mle gittiğim adaların birinden "Taş Aslan-Köpek Heykeli" tarifi düşürdüm mesela, daha önce hiç kimsede görmemiştim bile bunu. Hemen yapıp adamın girişine iki tane koydum doğal olarak.

Tabii ki bu zanaat malzemeleri için sadece kendi adanızla kısıtlı değilsiniz. Listenizde bulunan arkadaşlar adaların açarsa oralara gidip de toplayabilirsiniz isterseniz, ya da benim gibi bolca Nook Mileage puanınız varsa rastgele gidebileceğiniz adalardan da toplayabilirsiniz. Bu rastgele gidebildiğiniz adaların iki farklı artısı var, ilk olarak zanaatle ilgili artısı:

Gittiğiniz bu rastgele adaların hepsinin farklı bir "teması" var, adaların şeklinden anlayabiliyorsunuz zaten bunu. Bazı adalar "para adası", bazı adalar "bambu adası", bazı adalar "çöp adası" gibi. Toplayabileceğiniz malzeme her adada değişebiliyor anlayacağınız üzere. Hatta çoğu insan akşamları bekleyip "tarantula adası"nı bulup oradan para bile kırıyor. Gerçi oyunda para kazanmanın bir sürü yolu var ama onlara ayrıca değinmek daha mantıklı olacak, biraz uzun bir konu o da :)

Bu ada ziyaretlerinin ikinci büyük artısıysa, eğer adanızda komşu alabilecek yeriniz varsa oyunda bulunan toplam ÜÇ YÜZ DOKSAN BİR (sayıyla 391) karakterden biriyle karşılaşabiliyor ve onu adanıza davet edebiliyor oluşunuz. Önceki oyunlara kıyasla yine bir nevi özgürlük sunuyor *New Horizons* burada da. İster adanıza satılabilecek bir iki yer koyup komşularınızın rastgele gelmesini bekler, ister kampa gelenleri davet edebilir, isterseniz de benim favori yöntemim olan ada ada gezerek istediğiniz komşuyu bulana kadar arayabilirsiniz. Oyunun böyle bir alternatif sunması çok harika bir olay, çünkü *Animal Crossing* oynamış,



Oyunun pofuduk menülerine bayılıyorum.



ANIMAL CROSSING NEDİR?

Animal Crossing temelinde bir hayat simülasyonu. Bir şehre (tabii New Horizons için adaya) gelip, orada hayatınızı yaşamaya, şehrinizi ve evinizi güzelleştirmeye, komşularınızla güzel ilişkiler kurup anlaşmaya çalıştığınız bir oyun. The Sims gibi, Stardew Valley gibi alternatiflerine kıyasla da en büyük farkı Animal Crossing'in daha basit, tozpembe ve oyuncuyu rahatlatmaya odaklı olması aslında. The Sims'te olduğu gibi her şeyi sürekli kontrol altında tutmaya çalışmanıza gerek yok ya da Stardew Valley gibi yapacak o kadar şey varken enerji barı gibi kısıtlamalarla sizi üzmüyor, germiyor. Ve tabii komşularınızın hepsi de şirin mi şirin hayvanlar.

Bunun yanı sıra diğer en büyük fark ve benim vaktinde en çok ilgimi çeken özelliğiyse Animal Crossing'in tamamen gerçek zamanlı olması. Saat gerçek hayata göre işliyor, günler gerçek hayata göre ilerliyor, mevsimler bile değişiyor gerçek hayata uygun bir şekilde. Oyun mekaniklerini de etkiliyor bu doğal olarak. Mağazaların açılış ve kapanış saatleri, köyünüzdeki komşuların ne yaptıkları, hatta bazı balıkların ve böceklerin bile ortaya çıkışı bu saatlere göre belirleniyor. Animal Crossing cidden bir oturuşta saatlerce oynamanız gereken bir oyun değil ve en büyük sebebi de bu.



ANIMAL CROSSING BORSASI

Bel kazanmanın en bariz yolu meyve ticareti. Kendi adanızda kendi adanızın meyvesini satarsanız fazla para kazanmıyorsunuz ama başka bir adaya gidip satarsanız, ya da kendi adanızda diğer 5 meyveden birini satarsanız bayağı yüklü bir miktar para kazanabiliyorsunuz, özellikle başlangıç için rastgele adalarda gezinip farklı meyveleri bulmaya çalışmak ya da arkadaşlarınızın adasına gidip meyve toplamak / satın almak bayağı rahatlatıyor.

İkincisi, adanıza belirli aralıklarla gelen özel NPC'lere balık ve böcek satmak. Evet, bir tarantula ya da stringfish'i Nook's Cranny'de de yüksek miktarlara satabilirsiniz ancak bu böcekleri tutup Flick'e ya da balıkları tutup C.J.'e satarak daha da yüklü bir miktar para kazanabilirsiniz. Genellikle insanlar geceleri Nook Mileage puanlarıyla aldığı biletlerle tarantula adasını bulup orada tarantula stokluyor.

Ve "turp borsası" var son olarak. En eğlenceli ve heyecanlısı bu, çünkü gerçekten de bir borsa gibi işliyor. Her pazar günü saat sabah 5'le öğlen 12 arasında Daisy Mae adında şirin bir NPC adanıza geliyor ve her hafta farklı bir fiyattan turp satıyor. Bu turpların alış fiyatı sabah ve akşam değişiyor ve siz de şansınıza güveniyorsanız bu aldığınız odalarca turpu (o kadar almanıza gerek yok tabii canım) kâra çevirmeye çalışıyorsunuz. Tabii Animal Crossing topluluğu bunun şans olmadığını kanıtlamış durumda. Ufak bir Google'lamaya bulabileceğiniz Turp Hesap Makinesi'ne bir iki şeyi girerek bu hafta adanızda olabilecek en yüksek ve en düşük turp fiyatını görebiliyorsunuz. Ha, düşük gelirse de üzülmenize pek gerek yok çünkü insanlar turplarınızı satabilin diye adalarını belirli bir ekipman ya da bahşiş karşılığında açıyor artık, site bile kurmuşlar bunun için, turnip.exchange'den bakabilirsiniz.



Şu beyaz arkadaş için üzüldüm şu an durduk yere.

oynayan ve oynayacak her kişinin "ya bunu adamda istemiyorum ben" dediği bir an illa ki olmuş ve olacaktır. Evet, karakterlerin çoğunluğu şirin ama maalesef ki Walt, Chow, Klaus gibi gerçekler de var. 391 karakterin de hepsinin şirin, herkese hitap eden tipler olmasını beklemiyorduk tabii ki ama... Chow olmasa da olurdu bence.

Bu arada evet, oyunun en önemli olaylarından biri de tabii ki adanızdaki komşularınız. Hatta şöyle diyeyim, en azından benim oyuna en çok dönmemi sağlayan şey adadaki komşularım. Her gün Cookie'nin ne yaptığını, Molly'nin yine neler ürettiğini, Cranston'ın yine nasıl saflıklar peşinde olduğunu ya da Zell'in adadaki "bad boy" tavırlarını görmeden rahat edemiyorum bu adaya başladığımdan beri. Ve yine evet, şu anda oynadığım ada ilk adam değil. İlkinde adamın meyvesinden, gelen komşulardan, adanın şeklinden, kısaca genel olarak her şeyinden o kadar bunalmıştım ki dayanamayıp sıfırdan tekrar başlamak zorunda hissettim kendimi, 80 saatlik ilerleyişimi çöpe atmış olmayı göze aldım. O yüzden adanızı kontrolünüz altında olan şeyleri kullanıp sizi geri dönmekten alıkoyan şeylerden uzak tutmanızı öneririm. Çünkü oyunda geri dönecek bir şeyiniz olmayınca devam etmek için de sebep bulamıyorsunuz ve tamamen olmasa bile büyük bir kısmı içinize sinen bir ada oluşturmaya çalışmanız *Animal Crossing* tecrübenizi çok etkileyecektir, malum elimizdeki oyun tamamen gerçek zamanlı ve 4 mevsimi görmeden pek de anlamı olmayacak bir oyun.

Animal Crossing: İstediğin gibi

New Horizons'ın herhalde en son ve en büyük olayı da adada belirli bir görevi yaptıktan sonra (spoiler vermeyeceğim, hayır) açılan terraform mekaniği. Bu özellikle beraber *Animal Crossing* "özelleştirme"de cidden işin suyunu çıkarıyor, çünkü adanızı TAMAMEN baştan sona değiştirebiliyorsunuz bununla birlikte. Hani bahsettiğim şeyler evleri taşıma, yol yapma falan değil. Bildiğiniz adayı ilk geldiğiniz halden tamamen farklı bir hale sokabiliyorsunuz bunun sayesinde. Terraform'la insanlar adalarını öyle şekillere sokuyor ki, insanın "yahu ben de yapsam ya böyle" diyesi geliyor ama ben hem biraz üşengeçliğimden, hem de fazla oyunun özünü bozmak istemediğimden bulaşmıyorum. *Pokémon*'daki, *Earthbound*'daki mekânları yapanlar mı dersiniz, "Vaporwave" mansiyonlar yapanlar mı dersiniz, aklınıza bir şey geliyorsa illa ki birileri yapmıştır.

İşte *New Horizons*'ın tüm *Animal Crossing* oyunlarından, hatta şu an piyasadaki çoğu oyundan daha iyi yaptığı şey de tam bu noktada ortaya çıkıyor aslında: Kendini ifade etmek, kişiliğini yansıtmak *Animal Crossing: New Horizons*'ta çok ama çok kolay. Oyunun genel olarak mekanikleri karışık değil, özelleştirme seçenekleri ve oyunun direkt olarak kendisi çok kolay erişilebilir ve zaten görsel olarak etrafa saçtığı duygu da çoğunluğun ilgisini çekebilecek bir şey. Nintendo'nun bu oyunu yapmaya başladığında çıkış noktasının "İnsanlar kendini daha kolay nasıl ifade edebilir?" sorusu olduğuna neredeyse eminim, çünkü kıyafetlerden tutun adanın kendisine kadar her şey özelleştirilebilir ve erişilebilir. Ama işte bazı noktalarda da oyunun "*Animal Crossing*" olması beni biraz çileden çıkartıyor.

Buna verebileceğim en basit örnek Nisan başında başlayıp, ortasında biten "Yumurta Günü", yani *Animal Crossing*'in Paskalya etkinliği. Evet, konsept olarak gerçekten eğlenceli ve mantıklı fakat bir noktadan

sonra her vurduğum ağaçtan odun yerine yumurta, her tuttuğum balık yerine yumurta, her geçen balondan yumurta, her vurduğum taştan demir yerine yumurta, KISACA HER YERDE YUMURTA OLMASI canımı sıktı. Ve bu yaklaşık olarak 2 hafta sürdü. Bu incelemeyi yazdığım ana kadar oyunu en az oynadığım vakit olabilir herhalde bu etkinliğin bulunduğu dönem. Umarım Nintendo diğer mevsimlik etkinlikleri biraz daha kontrollü yapar demekten başka çarem yok şu an.

Bu etkinliğin yanı sıra oyunun genel olarak yavaş işleyişi de beni bazen sinir ediyor, bazen hoşuma gidiyor. Birilerini adanıza davet etmek istediğinizde veya bulduğunuz bir fosilin ne olduğunu bulmak istediğinizde ya da envanterinize bir üründen sadece belirli bir miktar almak istediğinizde resmen işkence çekiyorsunuz. Oyunun neredeyse her yerinde o kadar özelleştirme imkânı sunuluyorken ve bu seçenekler içinde kendinizi kaybetmişken envanterde bir anda ilkelliğe dönmek gerçekten can sıkıcı.

Ayrıca başka can sıkıcı bir durum da adada düzenleme yapmak istediğiniz zaman kesinlikle karşılaşacağınız bir şey, inşaların saçma derecede kısıtlayıcı olması. Diyelim ki oyunun başında size zorunlu olarak yaptırılan köprüyü yenilemek, adanızın havasına daha uygun bir şekilde yeniden yapmak istiyorsunuz. Yeni köprünüze kavuşmak için 2-3 gün beklemek zorundasınız maalesef. İlk önce o köprü yıkılacak ve parası iade edilecek, ardından yeni köprünün inşası başlayacak ve sonra köprünüz hazır olacak. Ve bunların hepsi bir gün alıyor en azından. Ya da diyelim evinizin yerini sevdiniz, fakat aklınızdaki plan için birazcık fazla mı sağda? İstediğiniz yere koymak için ilk önce evi başka bir yere taşımanız (30.000 Bell bu arada), onun taşınmasını beklemeniz, sonraki gün evinizi tekrar eski yerinden birazcık sağa koymanız gerekiyor (tekrar 30.000 Bell). Oyunun tuhaf mekaniği yüzünden "birazcık sağa kaydırsam" bile diyemiyorsunuz, deseniz bile vaktiniz ve paranız uçuyor. Burada saydığım bazı şeyleri değiştirmek için biraz geç çünkü çoğu artık oyunun özüne işlemiş ve tamamen yeni bir oyun yapılmasını gerektiren şeyler olabilir ama en azından şu envanter düzenlemeye güncelleme bekliyorum. Umarım beklediğimle kalmam.

Yıldızlar KayarKen

Günün sonunda elimizde hâlâ oynanmaya, saatler dökülmeye hazır yepyeni bir *Animal Crossing* var, her ne kadar sonlara doğru biraz gömmüş olsam da. Ama oyunun artıları, bu saydığım ve şu an bazılarının gözünü korkutmuş bu eksilerinin o kadar üstünde, o kadar büyük bir üstünlük kuruyor ki, ne olduğunu anlamadan oyuna yüzlerce saatinizi gömmüş oluyorsunuz bile. Ayrıca o kadar laf ediyorum ama oyun önceki oyunlara (*New Leaf*'ten bahsediyorum tabii ki, özellikle hatta) kıyasla o kadar yol kat edilmiş ki, şu an 130 saat gömdüğüm adamdan diğer saatlerimi gömdüğüm adalarıma kıyasla katbekat daha memnunum. Ayrıca hem saatlik müzikler hem de K.K. Slider'ın müzikleri tadından yenmiyor. Ada hayatı yorucu olabiliyor bazen, evet, ama günün sonunda evinizin kenarına attığınız hamağa kendinizi atınca, şirin mi şirin komşularınızla takılınca, biraz balık ve böcek peşinde koşturunca hepsini unutuyorsunuz.





Evimi yeni kaydırdım, alıcı değil bakıcıyım o yüzden.







- Zanaat mekaniği ve materyal toplama gayet doğal hissettiriyor
- Adadaki komşu hayvanlar için insanın sürekli oyuna geri dönesi geliyor
- Nook Mile görevleri ve Isabelle'den alacağınız görevler amaçsızlığı dolduruyor
- Yeni özelleştirme seçenekleri oyunu istediğiniz gibi oynamanızı sağlıyor
- Hâlâ önceki oyunlar gibi huzur ve mutluluk veriyor



- Nook Mile görevleri bir süre sonra tekrara giriyor
- Oyunun özgür yapısına yakışmayan bazı mekanikler
- Lütfen diğer özel etkinlikler daha derli toplu olsun

9



Son Karar

Animal Crossing formülünün neredeyse mükemmelleştirilmiş hali.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **KUTULU FİYATI:** 469 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit/r/animalcrossing







Düğün organizatörleri ışık şovunu abartmış.

BORDERLANDS 3: GUNS, LOVE AND TENTACLES

Dokunaç ve aşk kelimelerini yan yana getirince aklıma gelen bu değildi

ONUR KAYA

Borderlands 3'ün "Acaba ek paketlerle *2* kadar iyi olabilecek mi?" sorusuna verdiği cevap karmaşıklaşıyor karmaşıklaşmasına ancak bunun sebebi kesinlikle ek paketler değil maalesef. Oyunun hangi konularda gelişim sağladığını bu ayki Update yazımızda okuyabilirsiniz ama *Guns, Love and Tentacles* bu gelişimlerin arasında sayabileceğimiz kalitede değil.

Borderlands markasının Lovecraft temasından nemalanma girişimi olan *Guns, Love and Tentacles*; Sir Hammerlock ile Wainright'ın evlenme macerasını anlatıyor. Organizatörlüğünü *Borderlands 2*'nin Mechromancer'ı olarak hatırlayacağımız Gaige'in yaptığı nikâh, Lovecraft hikâyelerinden fırlama devasa bir canavarın gölgesindeki bir tatil beldesinde, Xylourgos'da düzenleniyor. Wainright'ın nikah hazırlıkları sırasında gelişen olaylar sonucunda parmağında geçirdiği yüzükle lanetlenmesiyle başlayan mevzu, Xylourgos'u çevreleyen devasa yaratığın sırrını çözülmesine varıyor tahmin edebileceğiniz gibi.

İnsan gelip bir çeyrek legendary takar

Borderlands 3'ün yazım konusunda *2* kadar başarılı olmadığı ve olamayacağını ayyuka çıkartan hikâyeler zincirinin son halkası *Gun, Love and Tentacles*. Lovecraft'a salça olmak suretiyle *Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot* paketine kıyasla çok daha belirgin ve ilgi çekici bir temadan beslendiği gerçek. Ancak en azından ana senaryosu itibariyle bunu *Borderlands* saçmalıklarıyla birleştirmek konusunda büyük bir başarı sergilemediği de bir başkası. Hammerlock ile Wainright'ın yaşadığı aşkın sorgulanması bir yere varmıyor, Githian'la alakalı mevzular Lovecraft mitlerinden anlamı düzeyde beslenememiş, espriler de yine "hahahaha" seviyesinde değil "ehe" seviyesinde kalmış. Hepsini geçtim, koskoca Hammerlock'un düğününe sadece Gaige ve Claptrap gelmiş, geri kalanlar kodamanlar hediye yollamışlar. E yuh!!

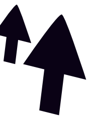
Yan görevlerin 1-2 tanesi epey hoş, yan karakterlerdeyse çok bir numara yok, lanetli kasabanın otel işletmecisi Mancubus Bloodtooth'un potansiyeli tam kullanılamamış, sonradan paketin ana opsiyonel bölüm sonu düşmanı haline gelen Eista'ysa boş boş bağıran, ne komedisi ve dövüşü başarılı olan bir karakter. Bu arada lafı açılmışken söyleyeyim, bölüm sonu canavarlarıyla normal düşmanların sağlık seviyeleri arasında ciddi bir dengesizlik var ve bu esasen büyük bir eksi. Mayhem 4'te rahat ilerleyebilen karakterimle normal düşmanların defterini kolayca dürerken bölüm sonu dövüşlerinde zorluğa ithafen değil de tamamen sıkılmamla alakalı olarak "Abi çok rica ediyorum ölür müsün lütfen?" serzenişlerinde bulundum. Önceki paketteki düşmanlar kolay hiç edildiği için mi böyle bir tercihe gidilmiş bilemiyorum ama öyleyse bile işe yaramamış, Mayhem 10 (bkz: Update yazısı) seviyesinde kullanılabilecek ekipmanı toplayınca yine saniyeler içinde hiç edilebiliyorlar çünkü.

2'nin DLC'lerini özlerken

Kalite böyle olunca *Guns, Love and Tentacles*'ı almak için önümüzdeki en büyük sebep, yeni gelen eşyalar oluyor elbette. Oyundaki en iyi hasar bazlı Artifact'lerden olan Pearl of Ineffible Knowledge ve en yüksek hasarlı silahlardan bir tanesi olan Anarchy, ek paketin albenisi artıran faktörlerden. Problem de bu zaten, *Guns, Love And Tentacles* tıpkı *Handsome Jackpot* paketi gibi sadece oyunun metasından geri kalmamak için alınacak bir paket olmuş.

6

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Playstore), 69 TL (PSN, XBL), 75 TL (Epic, Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com





Big brain time.

BORDERLANDS 3 MAYHEM 2.0

Gereken oyun sonu içeriği bu mudur?

ONUR KAYA

Borderlands 3'ün ilk büyük oyun sonu içeriği güncellemesini aldığı şu günlerde oyunun son haline yeniden bir bakış elzem oldu. Mayhem 2.0 ismiyle çıkan güncelleme adından da anlayabileceğiniz üzere oyunun zorluğunu artıran Mayhem katmanını ciddi anlamda elden geçiriyor ve oyun sonu içeriğini tazeliyor.

Geç gelen pratiklik

Öncelikle artık Mayhem'in 4 değil 10 seviyesi var. Mayhem 1 ile 10 arasında da dağlar kadar fark var haliyle; Mayhem 10'da normalin 12.5 katı sağlık, zırh ve kalkana sahip düşmanlarla karşılaşıyoruz. Bunun yanı sıra ekstra zorluklar çıkartan Mayhem mod değişkenlerine de ciddi bir ayar çekilmiş, rastgele bir şekilde elemental hasarı artırıp azaltabilen bu değişkenler eskiden çok dengesizlerdi ve oyuna girip çıktıkça değişiyorlardı. Bu da farm için zaten ana menüye çıkıp yeniden girdiğiniz bir oyunda, değişken beğenmediğiniz noktada tekrar çıkıp geri girmeye yol açıyordu, oyuncuda yarattığı alışkanlık pek de hoş değildi. Birincisi, artık Mayhem seviyesini Sanctuary'de değil karakter menüsünde değiştiriyoruz. İkincisi, bir kere beğenip yürürlüğe soktuğumuz değişkenler oyundan çıkıp geri girsek bile sabit kalıyor. Üçüncüsü, bunları tek tuşla tekrar karma şansımız var. Son olarak da yeni eklenen değişkenler, nicelik değil niteliklerle oynayan türden. Örneğin resimlerde de göreceğiniz koca kafa değişkeni, adı üzerinde kritik noktalara daha rahat nişan alabilin diye düşmanların kafalarını büyütüyor. Bir başka değişken düşmanlar öldükten sonra yerde rastgele elemental birikintiler oluşturmalarını sağlıyor, bir öbürü buz dalgaları yaratan küreler oluşturuyor. *Diablo III*'teki Elite düşmanların özellikleri gibi yani, Mayhem yerine Torment dediğim çok oldu oyunu oynarken.

Peki 12.5 kat sağlığı olan düşmanlarla nasıl başa çıkıyoruz? Tabii ki daha iyi silahlarla. Mayhem seviyesi arttıkça düşen silahların hasarları da artıyor. Aynı eşyanın Mayhem 3 versiyonuyla Mayhem 10 versiyonu arasında ciddi hasar farkları oluyor. Amaç bu sayede her oynadığınız seviyenin sizin bir sonrakine hazırlaması. Bu başarılmış ancak nihayetinde Mayhem 2.0 uzun soluklu bir oyun sonu tecrübesine tekabül etmemiş.

İçerik karşıdan bol görünüyor ama giyince biraz sıkıyor

Problem de burada. Karakterinin becerilerini düzgün kurmuş, hangi silahı düşürmesi gerektiğini ve onu nereden düşürebileceğini bilen bir oyuncunun 2-3 günlük oyun süresiyle Mayhem 10'un bile içini dışına çıkaracak seviyeye gelmesi mümkün. Doğru silahın doğru Annointed versiyonunu düşürerek 3-4 Mayhem seviyesini birden atlamaya izin veren bir ekipman sistemi olmasından kaynaklanıyor bu. Mayhem 10'u rezil ettiğiniz noktada da zaten daha fazla oynayasınız gelmiyor pek. Bana kalırsa Mayhem 10'la kalmamalıydı, *Diablo*'daki Greater Rift veya *Nioh*'daki Abyss sistemlerine benzer şekilde sonsuza giden, otomatik bir sistem oturtmalılardı ki insanlar hemen tüketemesin. Ayrıca bir de Mayhem 9 ve 10'un eşya düşürme oranlarının problemli olması durumu söz konusu. Mayhem 1'den 8'de kadar falan gittikçe daha fazla Legendary eşya düşüyor, 9 ve 10'a gelince birden düşen eşya sayısı azalıyor. M8'de 4-5 Legendary atan bölüm sonu canavarının 10'da hiç Legendary düşürmediğini gördü bu gözler! Kasıtlı yapılmış bir şey mi, yoksa Luck istatistiği fazla yükselince bozuluyor mu kimse anlayabilmiş değil ancak M9 ve M10 tatmin edici olmaktan uzak, orası kesin.

Ha oyunun ilk çıktığı halinden daha iyi olmadığı anlamına gelmiyor bu. Bulup burumsadığıma bakmayın, Mayhem 2.0 doğru yönde atılmış bir adım. Tek problem uzun ömürlü olmaması. Sunduğu kısa süreli tekrar oynanabilirlik turuncu ışıklara salya akıtmakla geçiyor, kendimden biliyorum. Oyunu bıraktıysanız sezon etkinliği Revenge of the Cartels'le beraber yeniden bir göz atmanızı kesinlikle öneririm.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com



Şu oyunda yerin dibine girmeden, animasyonu sapıtan düşmanlarla karşılaşmadan ilerleyebildiğimiz günleri de gördük ya...





Önemli NPC'lerin tamamına yakını iç mekânlarda.

FALLOUT 76: WASTELANDERS

Bir nevi erken erişimden çıkmak

ONUR KAYA

Fallout 76 gündeme oturmaktan kesinlikle sıkılmıyor evet ancak bu sefer olumsuz değil olumlu gelişmelerle karşınızdayız sevgili okur. Geçtiğimiz E3 duyurulan ücretsiz *Wastelanders* güncellemesi nihayet çıkışını gerçekleştirdi de oyunun ilk ciddi gelişim noktasıyla ne hale geldiğine bakabildik. Pozitif konuşuyorum ama baştan belirteyim, diyeceklerim genel olarak olumlu olsa bile *Fallout 76*'nın 180 derecelik bir dönüşle güçlü bir isim haline geldiğini düşünüyor değilim. Ancak *Wastelanders* tek seferlik bir şey değil de bir yolun başlangıcı konumundaysa bunun olması gayet mümkün. Oyunun başlamaya / geri dönmeye layık olup olmadığınaysa anlatacaklarıma bakarak siz karar verin istiyorum.

NPC'lerin yükselişi

Kasım 2018'den bu yana gelen yamalar sayesinde oyunun ilk haline kıyasla daha düzgün performans verdiğini ve çok daha stabil çalıştığını söyleyebilirim. Ortalık karışınca veya ekrana çok fazla obje & efekt yığılınca fps düşüşleriyle karşılaşılıyor ancak önceden High doku çözünürlüğüyle bile sürekli takılmalarla karşılaşıyordum, en azından bunlar gitmiş. Hatalar hâlâ mevcut ancak şanssız kesimden değilseniz yolda yürürken boğazınıza kadar içlerine batmı-

F76 halen gerçek bir Fallout kalitesinde değil ancak Wastelanders ayarında güncellemelerle bir gün olabilir.



yorsunuz. Oyun ilk çıktığında bütün olayı materyal ve ekipman toplamak olan bir oyun için çok ama çok yetersiz olan envanter gelen yamalarla birkaç kere genişletilmiş; eskiden 400 lbs olan eşya depolama limiti şu an 800. Bulması tamamen şansa bakan, oyuncuların seviyesi arttıkça satıcı envanterlerinden kalkan imalat talimatlarına ayar çekilmiş, millet nadir tariflere fahiş fiyatlar çekerek birbirini düdükleyemiyor eskisi gibi. Battle royale modu Nuclear Winter da cabası.

Tabii bunlar ufak tefek geliştirmeler, zaten her biri *Wastelanders* özelinde gelen şeyler de değil (gerçi envanter genişlemesinin oyunun en çok ihtiyaç duyduğu şey olduğu bariz). Esas olay NPC'lerin gelişi. Oyuna yazdığım incelemede *Fallout 76*'yla alakalı bir tek şeyi çok övdüğümü hatırlıyorum, o da oyunun haritasıydı. Farkındaysanız post-apokaliptik oyunlarda genel problem mekân çeşitliliği, *Metro*'nun yapımcısı 4A Games bile bile aynı kafada 3. bir oyun daha çıkarmanın anlamsızlığının farkında olacak ki, çeşitleme yapmak adına macerayı yüzeye taşımıştı *Exodus*'la. *Fallout* oyunlarında da farklı atmosfer ve kültürlere sahip şehirleri seçmenin bir yere kadar faydası vardı. *Fallout 76*'nın haritası hem boyutu hem de o boyutta sunduğu çeşitlilikle gelmiş geçmiş en başarılı Bethesda haritalarından bir tanesiydi bana göre. Oyunu hiç beğenmememe rağmen amaçsızca harita keşfetmiştim uzun bir süre, hatta "Neden hâlâ oynuyorsun yahu sen bu oyunu?" diye sorguya çekilmiştim dergi köşelerinde. O kadar iyiydi harita. Dolayısıyla *Wastelanders*'ın yapıp yapabileceği en iyi şey bu haritaya canlılık katabilmek olurdu. Buradaki başarısı üzerine konuşabilmek için de NPC'lerin oyunun çoklu oyuncu yapısına nasıl entegre edildiğini konuşmam gerekiyor.

Teker değil cümle

Wastelanders'ın bir ana hikâyesi ve *F76*'nın ilk halindeki ses kaydı avlarına kıyasla daha düzgün tasarlanmış görevleri olduğu için yoldan geçen vatandaşın diyalogların, atmosferin içine etmemesi adına bir "instance" sistemi kurulmuş. Görev veren isimli karakterlerin ve görevlerin büyük bir çoğunluğu iç mekânlarda bulunuyor. Siz yalnız başınıza veya partinizle bu mekânlara girdiğinizde dünyanın geri kalanından ayrı bir alana alınıyorsunuz ve bu sayede kimse kimsenin tavuğuna kışt diyemiyor. Buna bağlı olarak oyunda mevcut iki durumu size belirteceğim ve *Wastelanders*'ın neden tasarımı sebebiyle *Fallout 76*'yı standart Bethesda seviyesinde bir doluluğa çıkaramadığını anlayacaksınız:

1. Harita yüzölçümü olarak çok daha geniş, sadece tek bir güncellemeyle *Skyrim* seviyesinde içerik eklemek hem maliyet olarak yüksek, hem de 1 buçuk yılda pek mümkün değil.

2. Zindan gözüyle görebileceğimiz içi düşman dolu maden benzeri mekânlar haricinde çoğu mekân kapısız, tek parça olarak tasarlanmış. Dolayısıyla buralardaki NPC'ler pek de önemli karakterler değil, çoğunun ismi, diyaloğu bile yok. Tek marifetleri mutantlarla cenk etmek.

Bu iki sebepten bir Bethesda klasiği olan "dağda garip bir adamla karşılaştım, gittim konuştum X köyünde karısı hastalanmış buraya ilaç aramaya gelmiş, ondan aldığım görevi yaparken yüzyıllar öncesinden kalma bir gömü buldum" tadında spontane "nereden nereye" hikâyeleri yaşanmıyor *Wastelanders*'da. *Fallout 76*'nın sessiz nefessiz eski görevlerine eklemeler yapıp araya karakterler sıkıştırmışlar ama yarattıkları yaşanmışlık hissi kendi standartlarının altında kalmış.

Öte yandan diyaloglar hiç fena değil. Stat'larınıza bağlı olarak seçebildiğiniz Speech Check seçenekleri geri dönmüş, diyaloglar *Fallout 4*'teki aşırı sadeleştirilmiş BioWare özentisi sistemi kullanmıyor; ne söylediğinizi satırı satırına gördüğünüz *F3* tarzında. Hatta izometrik RYO'larda görülen tarzda diyalog geçmişine bile bakabiliyorsunuz artık. Bunlar güzel ilerlemeler ancak görev tasarımları seçtiğiniz yola bağlı olarak sonucu tamamen değiştirebildiğiniz seviyede de değil, diyalogların yazımları kötü olmasalar bile bir Obsidian kalitesinde olduğunu söylemek zor. Ulaştığınız nokta genelde hep aynı kalıyor, oyunda yaptığınız en anlamlı seçim bir noktada oyundaki iki ana fraksiyondan (Wastelanders ve Bandits) hangisinden yana olacağınız. Ayrıca belirtmek gereken bir nokta, tarafları eskiden sadece sesinin duyduğumuz Overseer'ın kanlı canlı yardımıyla Scorched belasına karşı uyardığımız Wastelanders senaryosunu halihazırdaki karakterinizle mi oynadığınızın, yoksa taze bir karakterle mi tecrübe ettiğinizin zaman zaman ufak farklılıklar yaratabildiği.

(Bu arada oyundaki belli karakterlerle romantizm yaşamak veya onları kampımıza bekçi dikmek gibi seçeneklerimiz de var. Yanımıza alıp beraber görev çıkabildiğimiz yol arkadaşlarımız hâlâ olmasa bile bu da hoş bir imkân.)

2.0 olmasa da...

Wastelanders, F76'nın oyun sonu içeriklerini de genişletmeyi ihmal etmiyor. Artık Wastelanders ana senaryosu sonunda açılan Gold Bullion isimli yeni bir para birimimiz var. Oyuna yeni eklenen güçlü imalat planlarını Gold Bullion kullanarak alabiliyoruz, Gold Bullion'ıysa günlük fraksiyon görev ve etkinliklerinden kazanıyoruz. Gazoz kapaklarını da "1000 Caps karşılığında 50 Gold Bar" gibi bir oranla altına çevirebiliyoruz. Tüm bunların günlük bir sınırı var, dolayısıyla oyunu bugüne dek deli gibi oynayıp servet kazanmış oyuncular oyunun tüm yeni ödüllerini tek seferde alıp hiç edemiyor.

Wastelanders için "*Fallout 76 2.0*" gibi bir ibare kullanıldığını görüyorum ancak durumun da olduğu söylenemez. *Fallout 76* bugüne kadar erken erişim sürecindeymiş de artık 1.0 versiyonu çıkmış gibi hissettiriyor daha ziyade. 10 üzerinden verdiğim 5 puana 1-2 daha ekleyebileceğim noktaya gelinmiş diyebilirim.





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** fallout.fandom.com

BRIGHT MEMORY

win

Demoyu satmak?

İnterneti "tek kişinin yaptığı oyun" unvanıyla kasıp kavuran oyun işte karşımızda. Bright Memory'nin bir insan tarafından iki sene içerisinde sadece işinden arta kalan zamanla yapılmış olması gerçekten takdire şayan, bu konuda diyebileceğim bir şey yok. Fakat her seferinde bunu belirterek asıl odak noktamıza yani oyuna olan ilgimizi kaybediyoruz. Üstelik oyun, gerçekten güzel ve eğlenceli "dakikalar" vadediyor.

Bright Memory bir FPS fakat bunu savaş alanını süsleyen yeteneklerle perçinlemeyi başarmış. Atik olmanız, olduğunuz yerde kalmamanız oyunun sizden talep ettiği ilk şey. Hatta öyle ki, bir kombo sayacı var. Farklı yerlerde, farklı ataklar yaparak sayacınızı SSS gibi yüksek seviyelere çıkarabilirsiniz.

Düşman olarak çok geniş bir skala mevcut. İnsan, kaplan, canavar, şövalye derken bunların anlık değişimi ufak bir afallamaya neden olabilir. Ben ateşli silahı olmayan yakın dövüş kullanan düşmanlara karşı oynamaktan daha çok keyif aldım ancak üzülerek söyleyebilirim ki yapay zekâ gerçekten çok kötü.

Bright Memory hızlı FPS'leri sevenleri gayet memnun edecek, güzel bir oyun ama kendisinin yaklaşık 1 saatte bittiğini unutmayın. Amaç asıl büyük proje Bright Memory: Infinite'e bütçe sağlamak. ■ CEVDET





- Hızlı oynanışla oyuncu tetikte tutuyor
- Yeteneklerle kombo yapmak eğlenceli
- Çok ucuz



- Yapay zekâ çok kötü
- Çok kısa

7

Son Karar

Her ne kadar bir demo gibi hissettirse de geliştiricinin ana odağı Bright Memory: Infinite için gerçekten olumlu bir intiba veriyor.

TÜR: FPS | **YAPIM:** FYQD-Studio | **DAĞITIM:** Playism | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-151-bm

IDLE CHAMPIONS OF THE FORGOTTEN REALMS

and | ios | one | ps4 | osx | win

İncelemesini de kendi yazsa keşke

Bundan bir 7 sene önce Cookie Clicker diye saçma bir çılgınlık vardı, belki hatırlarsınız. Kurabiyelere tıklayarak puan kazanıp o puanları daha çok kurabiyeye tıklamak için çeşitli özelliklere yatırıyorduk. Ben öyle bir dönemdi geçip gitti diye düşünmüştüm ama Ömer bana "Bak Dungeons and Dragons, sen seversin" diyerek Idle Champions incelemesini paslayınca ne kadar yanıldığımı görmüş oldum.

Temelde Idle Champions, Cookie Clicker'ın (ve diğer tonlarca mobil clicker oyununun) mantığını birebir alıyor. Karakterleriniz siz tıklasanız da tıklamasanız da birilerine saldırarak altın topluyor. Siz tıklarsanız bu süreci biraz hızlandırmış oluyorsunuz. Arada karakterlere seviye atlatıp yeni yetenekler öğretiyorsunuz, kazandığınız altınla yeni karakterler satın alıyorsunuz. Bir de Bruenor'dan tutun Jarlaxle'a, Minsc'e kadar falan sevilen ve tanınan karakterlere yatırım yapmışlar. Tabii malum, oyun F2P olunca çeşitli karakter paketleri için de hemen mikro ödemeleri dayamışlar. Farklı karakterler olarak oynamak için para bayılmanız gerekiyor.



Günün sonunda eminim seveni de vardır ama adında bile "Idle" olan ve başıboş bir şekilde akıp giden bir "oyun" fikri (D&D kıyafeti giydirilmiş olsa bile) fazlasıyla anlamsız bence. Siz benden farklı düşünüyorsanız ve bu tür oyunları seviyorsanız Idle Champions'ı belki heyecan verici bulabilirsiniz. Ama şahsen ben zindanlarımı ve ejderhalarımı daha derin ve anlamlı şekillerde oynamayı seviyorum. Ve Idle Champions of the Forgotten Realms bana bazı hobilerin niş kalmasının o kadar da kötü bir şey olmadığını hatırlatmak dışında bir şey başaramadı ne yazık ki. ■ CAN



- Görsel olarak hoş
- Sevilen karakterler



- Çok fazla mikro ödeme
- Hani sırf türü nedeniyle ezmeyeyim diyorum ama sırf arada ekrana tıkladığınız bir oyun da...

5

Son Karar

Boş zamanlarda arkada çalışması fena olmayabilir.

TÜR: Idle Clicker | **YAPIM / DAĞITIM:** Codename Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** idlechampions.gamepedia.com

WE WENT BACK



Önüme aniden çıkarsan bozuşuruz bak!!

Biraz kafamı omuzlarıma gömerek oynamışsam bunda We Went Back'ten çok Alien: Isolation'ın suçu var. Nitekim iki oyun da terk edilmiş bir uzay istasyonunda geçiyor. Hal böyle olunca ben de "aha şimdi bir şey fırlayacak önüme" diye gerile gerile oynadım. Ki fırladı da ama insanın elinde bedava bir oyun olunca çok da çekiştiresi gelmiyor ucuz korku öğelerini.

We Went Back'te bir döngü halinde aynı koridorları dönüp dolaşıp her seferinde farklı bir yere gizlenmiş ipuçlarını bularak bu istasyondan çıkmaya çalışıyoruz. P.T. kafası yani. Bir kere bulmacaların olayını çözdüğünüzde çorap söküğü gibi geliyor gerisi (örneğin önünüz kapalıysa bu başka bir yerden dolanmalısınız demek vesaire). Ve evet, karşınıza bir şeyler zıplamalı korku öğeleri var ama bu benim aldığım keyfi azaltmadı yani.



Görüntü ve ses tasarımı açısından beklediğimden çok daha iyi çıktı oyun. Bazen arkanızdan, sağınızdan, solunuzdan bir şeyler geçmiş gibi bir ses duyuyorsunuz. Bazı yerlerde kulak kabartıp gerildiğim bölümleri zıplatmalı derisiz adamdan daha çok beğendim mesela (NE?!).

Tek yakınmam kısa olması olabilir herhalde (50-60 dk). Onun dışında gayet keyifli bir mini korku oyunu.
■ GÜLHİS

+
- Her dönüşte farklı bulmaca olayı güzel
- Ses efektleri
- Bedava oluşu :)

−
- Fazlasıyla kısa
- Zıplatmasa bir şey kaybetmezdi

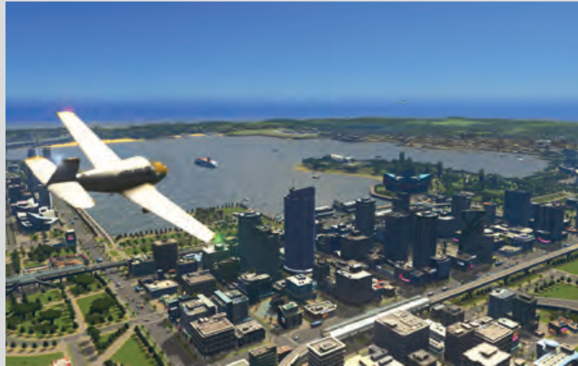
7

Son Karar

Beleş atın dişine bakılmaz, korku severler kapsın hemen.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Dead Thread Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-151-wwb





lin osx win DLC

CITIES SKYLINES: SUNSET HARBOR

Artık metrolar yerin üstünden gidebiliyor!

Cities Skylines'ı gerçekten çok seviyorum. Bu pek şaşılası bir şey değil, nitekim güzel oyun. Fakat benim farklı bir bağlılığım var, bir inşaat mühendisliği öğrencisi olarak oyuna bambaşka bakıyorum. Oynuyor gibi değil de mesleğimi yaptırıyormuş gibi bayıldığım bir hissi var. Hele bir de ulaşım ağları olaya dâhil olduğunda kelimenin tam anlamıyla mest oluyorum.

Sunset Harbor da işte tam da beni, ulaşım kısmından tavlamayı başardı. Viyadük tipindeki metroların ücretsiz güncelleme kapsamında olsa da nihayet gelmiş olması süper bir gelişme. Ayrıca yeni otobüs hatlandırma sistemiyle birlikte trolleybüslerle ve otogarla şehirlerarası ulaşım mümkün kılınıyor. Kara ulaşımı haricinde helikopterlerin gelmesiyle uçuşlar ve denizyolları da çok büyük önem kazanmış durumda.

Balıkçılık sektörü ve şehrinizi nasıl yöneteceğinize dair yeni birkaç politika da gelmiş olsa da ben bu elementlerden pek keyif alamadım. Ulaşım değişikliklerine daha çok odaklandığımı fark ettim. Fakat bu DLC'nin en önemli sorunu diğer DLC'lere nazaran çok kıt içeriğe sahip olması. İçerik nitelikli fakat kısıtlı.
■ CEVDET

7

Son Karar

Yerel fiyatlandırmayla Türkiye için kabul edilebilir bir fiyatı olsa da bu içerik olarak az olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Normalde 15 dolar bu DLC, yok artık daha neler!

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Colossal Order | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Playstore), 25 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: skylines.paradoxwikis.com


Warrior'ın yaralı kartlar üzerine kurulu destesini mutlaka deneyin!

HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND

Kart temalı kelime oyunum kalmadı

ALİ SEZGİN

Hearthstone ilk duyurulduğunda deste toplamayı bırakıp, kart ve paket taşımak yerine istediğim zaman oynayabileceğim bir platforma sahip olma fikrinin beni ne kadar heyecanlandırdığını dün gibi hatırlıyorum. Aradan geçen onlarca yıl sonra, Amerika'da *Ashes of Outland*'in ilk duyuruluşunu gördüğümde de aynı heyecana sahip olmam bence oyunun bir şeyleri halen doğru başardığını kanıtlıyor.

Hearthstone'un genişleme paketleri söz konusu olduğunda iki türlü içerik ortaya çıkıyor; genelde yılbaşlarında veya meta yavaşladığında elimize düşen, önemli kartlara sahip, meta oluşturan genişleme paketleri ve bu paketlerdeki asıl içeriği destekleyen kartlar sunan daha küçük genişlemeler. *Ashes of Outland* kesinlikle ilk tanıma uysa da aynı zamanda oyunun temelini başından sonuna kadar sarsabilecek bir yenilikle geliyor; silah ve iblis bazlı yeni sınıf Demon Hunter'ın ve Illidan'ın gelişiyle birlikte bundan sonra bu oyunda hiçbir şey aynı olmayacak.

Şeytanların da şeytanları vardır

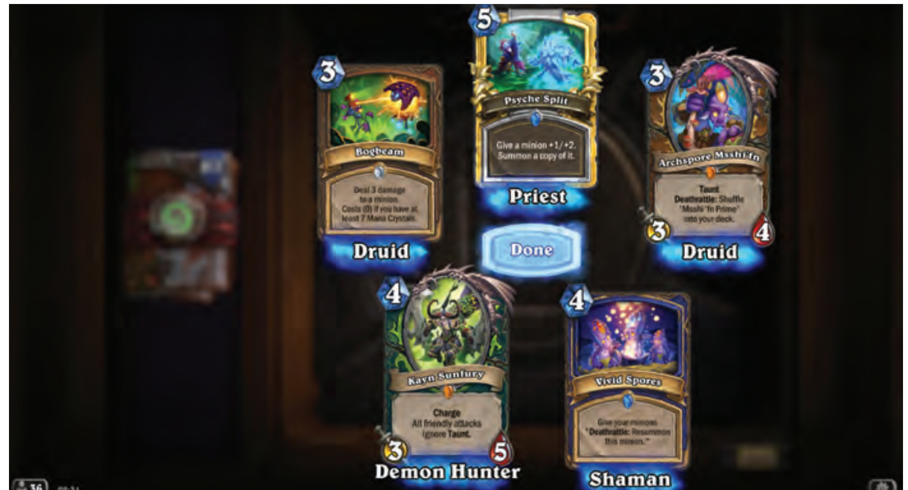
Demon Hunter'ların doğasını yansıtan bir *Hearthstone* sınıfı yaratmak zor olsa gerek. Düşmanı ölene kadar neredeyse hiç vazgeçmeyen, elindeki Fel enerjisini yıkıcı bir güç olmanın ötesinde odaklayarak kullanan ve hepsinden önemlisi son derece havalı bir sınıftan bahsediyoruz. *Ashes of Outland*'de Demon Hunter'lar tam anlamıyla bu kafadalar. Kendileri zarar görme pahasına oyun alanını temizleyebiliyor ve saflarına çektikleri güçlü iblis kartlarıyla kontrolü asla elden bırakmıyorlar. Demon Hunter oynamanın tek bir doğru yolu olmasa da, hızlı temizleme yetenekleri ve sahip olduğu bolca can doldurma büyüsü Demon Hunter'ı isimdaşı Hunter gibi agresif oyunlar için biçilmiş kaftan yapıyor.

Demon Hunter'la gelen bir diğer ilginç özellik "Outcast" temalı kartlar olmuş. Kendileri nasıl dışlanmışsa, kartları da öyle geliyor. Normalde kart çekmeye veya hasar vermeye yarayan kartlar elin en dışındaysa fazladan özellikler kazanıyorlar. Bu durum Demon Hunter'ı meslektaşlarına göre daha bonkör hale getiriyor. Çünkü güçlü bir kartı en dışa almak için diğer kartları oynayarak savurganlık yapmak, sadece Demon Hunter'la ödüllendirilen bir mekanik haline gelmiş.

Demon Hunter'ların ötesi

Geri kalan sistemlere baktığımız zamansa göze batan en büyük değişiklik Priest'te oldu diyebiliriz. Eskiden rakibini tek elde öldürebilen kombinasyonlarla öne çıkan bu sınıf, ucuz temizleme büyüleri sayesinde artık tam anlamıyla bir kontrol canavarı olup çıkıvermiş. Eğer oyun alanının kontrolünü bir kere Priest'e kaptırırsanız onu geri almanız gerçekten çok ama çok zor oluyor. Yine ilginç kartlardan bazıları da Prime temalı kartlar olmuş. Öldüğünde asıl halini ortaya çıkaran bu sınıf kartlarının her biri farklı özelliklere sahip. Genel olarak kullanıldıkları anda oyunun kaderini değiştirebilecek özelliklerle geliyorlar.

Galakrond'un hükmüyse şimdilik bitmiş sayılmaz. Hem Shaman hem de Priest için hâlâ en iyi seçenek durumunda. Özellikle yüze giden agresif destecilerin zayıfladığı bu dönemde kolay kolay ortadan kaybolacak gibi de durmuyorlar. Kaybolmak demişken; Artık yeni rütbe sistemi sayesinde hem oyuncu seviyeleri daha net çizgilerle gösteriliyor hem de oyuncular bir kere yetenek seviyelerine uygun noktalara kalibre olduktan sonra kolay kolay gözden düşmüyor.



TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 euro (Battle.net) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** icy-veins.com

RAILWAY EMPIRE

Demiryolu tarihi oyunda

Demiryolu ve tarih gibi ilgi duyduğum iki konu, sevdiğim bir tür olan ticari simülasyon (tycoon) da formüle eklenince, geçen yaz ilk fırsatta alıp oynadığım bir oyun oldu Railway Empire. Konsollarda da boy ve ray göstermiş, Steam'de tam sürüm çıkış tarihiyse biraz eski, Ocak 2018. Fransa, Britanya, Meksika, Güney Amerika gibi harita ve senaryo DLC'leri de var. 19. yüzyılın ilk yarısında ABD'de başlayan senaryo 20. yüzyılın başlarına, demiryolu ulaşımının gelişmeye başladığı yıllara kadar geliyor.

Tren yolculuğu dolusu içerik

Oyunun en dikkat çekici özelliğinden başlayayım: İçerik Kuzey Amerika toprakları gibi, olabildiğince ve siz oynayabildiğiniz ölçüde geniş. İstasyon inşa etme, ray hattı çekme, trenlere ikmal deposu kurma gibi işlemler ve rekabet, ekonomi, şehirlerin gelişimi gibi konuları anlatan bir senaryo modunun dışında, iki ayrı serbest oyun, ulaşılması pek kolay olmayan uzun vadeli hedeflerden oluşan Challenge modu ve ayrıca senaryolar var.

Oynanış basit; şehir, kasaba, çiftlik ve madenler arasında inşa ettiğiniz istasyonlar aracılığıyla demiryolu hattı kurup yolcu, posta ve ürün taşıyorsunuz. Arayüzde kısayol tuşlarının eksikliği hissedilse de, çok karmaşık ve kullanışsız bir şey yok neyse ki. Üstteki şekillere tıklayınca birçok işlev ekranda oluyor zaten. Yeni lokomotifleri veya trenlerinize bonus sağlayacak özellikleri zamanla araştırarak açmak mümkün. Mühendis, güvenlikçi gibi elemanları trenlerinize yerleştirirken, sabotajcıyla yapay zekâ rakiplerinize zarar verici hamleler yapabiliyorsunuz. Basit üç-dört işlemin ardından açılışını yaptığınız demiryolunda giden treninizin üzerindeki kameradan, 19. yüzyılın bozulmamış doğasını yakından, sevimli grafikler eşliğinde izleme olanağını da sunmuş yapımcılar. Müzik ve seslendirmeler bu tür "yap - işlet - para kazan - geliştir" oyunlarına yakışır seviyede, yumuşak ve dinleyenin içini ısıtıyor.

Hafif bir simülasyon

Anlayacağınız Transport Fever 2 veya Train Simulator derinliği beklemeyin Railway Empire'dan. Fiyatı da biraz yüksek gibi duruyor. İstek listenize alıp, ilk indirim döneminde edinip Kuzey Amerika ovalarını, yayla ve tepelerini demiryoluyla donatmaya başlayabilirsiniz, sanal girişimcileri sıkmayacak derinlikte oynanış ve güzel grafikler, keyifli müzikler eşliğinde. Üstelik içerik de uzun ve bitmesini istemeyeceğiniz bir tren yolculuğu gibi.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Gaming Minds Studio | **DAĞITIM:** Kalypso
DİJİTAL İNDİRME: 99 TL (Steam), 114 TL (XBL), 180 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-151-railway

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, eğlenceli oyunlarda, yaz tatilinde, geç kalmadan ve sağlıkla görüşmek üzere.

8

Son Karar

Zorlu değil de rahatlatıcı bir tycoon arayanlara.

80'LERDEN GELEN ADAM



1906 yılından klasik bir roman okudum bu ay: Demiryolu Çocukları - Edith Nesbit. Babaları haksız yere hapse atılmış üç çocuklu bir ailenin, demiryolu ve tren istasyonuna yakın bir eve taşınması, tren yolcularıyla kurdukları dostlukları anlatan sevimli bir öykü. Filme de uyarlanmış ilginç bir muhabbet.

OYNUYORUM

1. M&B II: Bannerlord (PC)
2. FIFA 20 (PS4)
3. MLB The Show 20 (PS4)
4. Drug Dealer Sim. (PC)
5. Disney Infinity (PS4)

BEKLİYORUM

1. The Last of Us 2 (PS4)
2. Dying Light 2 (PC)
3. Ghost of Tsushima (PS4)
4. Watch Dogs: Legion (PC)
5. Vampire tM: Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ÇOK ÇOK ÖZLEDİĞİMİZ FF7 VE NE KADAR ÖZLEDİĞİMİZİ BUGÜNE KADAR FARK ETMEDİĞİMİZ PERSONA 5'LE ANIMAL CROSSING'İN DÖNÜŞÜ BOMBA GİBİ OLDU. RESIDENT EVIL 3 DE GÜZEL ÇIKSAYDI JAPONLAR FUL ÇEKECEKTİ DE İŞTE...

ÇOK OYUNCULU



CALL OF DUTY: WARZONE
PC, PS4, X-ONE

Call of Duty'nin geçen yılki battle royale denemesi başarılıydı evet ama oyuncularla arasında 60 dolarlık dev bir bariyer vardı. Bu elimizdeki, temellerini yeni çıkan Modern Warfare'den alan Warzone'sa hem geçen yılkinin üstüne süper zekice eklemeler yapıyor hem Call of Duty hissini sonuna kadar koruyor hem de bedava!



Hearthstone
PC
Ashes of Outland'le gelen Demon Hunter fraksiyonu oyuna çok başka bir tat katmış.



Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yeni DLC Warlords of New York da gelmişken oyuna dönmek için güzel bir zaman.



Bleeding Edge
PC, X-One
Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory çok farklı bir işe imza atıyor ve yine başarılı bir oyunla karşımıza çıkıyor.



Dota Underlords
PC
Erken erişimden pozitif yorumlar eşliğinde çıktı. Auto chess denemek isteyenler için ideal bir adres.



Destiny 2: Shadowkeep
PC, PS4, X-One
Ay'a geri döndüğümüz bu paket hem yeni hem eski oyunculara bir şeyler sunmaya çalışıyor.



Fallout 76
PC, PS4, X-One
Beklenen Wastelanders güncellemesi oyunu mükemmelleştirmese de derli toplu bir hale getirmiş.

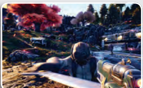
RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni!



FINAL FANTASY VII REMAKE
PS4

Tarihin en iyi oyunlarından biri olarak gösterilen FF7'nin yeniden yapımına dair dedikodular neredeyse 15 yıldır var, duyuru geldiğinde insanlar çıldırmıştı, ortada karşılanması neredeyse imkânsız beklentiler vardı ama oyunu öylesine bir aşkla yapmışlar ki FF serisini sevin veya sevmeyin, Remake'e hayran kalmamanız mümkün değil.



The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.

Yeni!

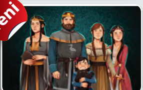


Persona 5 Royal
PS4
P5'in genişletilmiş versiyonu Royal'da Atlus çıtayı öyle bir yükseltmiş ki bir daha kendi bile aşamayabilir.

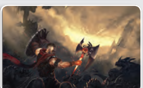


Disco Elysium
PC
Bunca yıl sonra Planescape: Torment'in yanına gönül rahatlığıyla koyabileceğimiz bir RYO gördük ya...

Yeni!

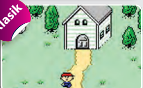


Yes, Your Grace
PC
Kısa ve içten bir RYO oynamak isteyenler bu gizli cevheri aman ha es geçmesin.



Wolcen: Lords of Mayhem
PC
Diablo kolay geliyor, Path of Exile zor geliyorsa; biraz da daha görselliği yüksek bir aksiyon/RYO arıyorsanız...

Klasik



Mother
NES, GBA, Wii U
Bizim okurlar arasında şaşırtıcı derecede çok sevilen bir JRYO klasiği.

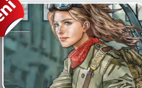
AKSİYON



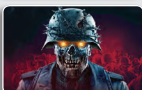
NIOH 2
PS4

Neredeyse tek sorunu mekânlarının fazla kendini tekrar etmesi. Onun dışında taş gibi bir oynanış, hiç beklemeyeceğiniz derecede üst düzey bir sinematik hikâye anlatımı, coşmuş bir düşman çeşitliliği, ağzınızı açık bırakacak boss'lar, sonsuza doğru uzanan bir eşya toplama çılgınlığı... Ve evet, bu da dana gibi zor.

Yeni!

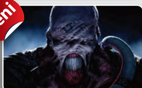


Annie: Last Hope
PC
Tepeden bakmalı Resident Evil olsaydı ancak bu kadar güzel olabilirdi.



Zombie Army 4: Dead War
PC, PS4, X-One
1940'lar, Nazilere karşı savaşma falan... Ama Naziler de zombi, Hitler de zombi, her şey zombi!

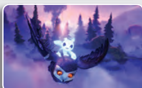
Yeni!



Resident Evil 3
PC, PS4, X-One
O müthiş RE2 yeniden yapımının ardından beklediğimiz bu değildi be Capcom...

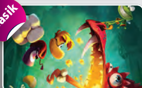


Dragon Ball Z: Kakarot
PC, PS4, X-One
Orijinal seslendirme ve ses efektleriyle bildiğiniz Dragon Ball dünyasında savaş dövüş mü? Ben varım!



Ori and the Will of the Wisps
PC, X-One
Ori'nin dünyasının içinde bulunmak, o müziklerle birlikte oradan oraya koşmak cidden çok güzel, çok başka bir his.

Klasik



Rayman Legends
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360, Wii U...
Sanat eseri gibi oyun. Rayman Legends oynamadan platform oynadım denmez.

Karantina günlerinde en çok özlediğiniz şeyler ne?

1. *Ben en çok işten kaytarmak için "bugün evden çalışacağım" demeyi özledim. Ofis kedilerini ve taze meyve sebze seçmeyi bir de. - SERPİL*
2. *Evde tek takılıp aylak aylak zaman geçirmeyi özledim. Böyle herkes yapınca zevki çıkmıyor. - FURKAN*
3. *Buraya yazacağım şeyleri dergide basamayız alksjdas. Moda sahilinde sabahlamayı ve halı saha maçlarını diyeyim. - YASİN*
4. *Pazara gitmeyi özledim. Marketler sağolsun sebze değil uranyum satıyorlar sanki... - GÜLHİS*
5. *Sevdiklerimizi sarılıp öpemiyoruz, bundan âlâ özlenecek şey mi olur... - ESER*

Bugün hangi oyun ertelense karalar bağlarsınız?

1. *Ertelenmesini umursayacağım ve geldiğinden haberim olan oyun an itibariyle yok, ekmeğimi E3'te arayacaktım :(- ONUR*
2. *Black Mesa, Half-Life: Alyx ve Bannerlord'u aynı ay içinde oynadım. İptal haberleri şu an koymaz bu sebeple. - YASİN*
3. *Cyberpunk 2077 yine ertelenecek diye ödüm kopuyor ne yalan söyleyeyim. - İPEK*
4. *Psychonauts 2 bu yıl da çıkmazsa sütçümü keserim! - M. İHSAN*
5. *The Last of Us 2 bir kez daha ertelenirse vallahi sandalyemden atacağım kendimi.- SERPİL*

XCOM: Chimera Squad gibi yan oyunlar artsın mı, ölsün mü?

1. *Bence kabul edelim ki hepimizin yüzlerce saat sürmeyecek yan oyunlara ihtiyacı var. Buyursunlar gelsinler. - FURKAN*
2. *Ana oyunların yerini tutsun beklentisine girmesek tüm yan oyunlar çok güzel olacak aslında. Keşke bu beklenti bitse. - SERPİL*
3. *Evet, n'olur artsın ve Square Enix bunu görüp Final Fantasy: Tactics'i geri getirsin! - SABRİ*
4. *Valla büyük çoğunluğu Far Cry: New Dawn gibi olduğundan pek sıcak bakamıyorum buna, mazur görün. - ONUR*
5. *MGR: Revengeance, FF Tactics, DQ Monsters gibi kaliteli olmak kaydıyla gayet de artabilir. - EMRE S.*

STRATEJİ



Warcraft 3: Reforged
PC
Bu hiç beklediğimiz oyuna benzemiyor. Hayır, Blizzard'ın söylediği oyuna da benzemiyor. Bu ne olmuş böyle ya... Garson! Çiğ bu kardeşim!



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Cities Skylines: Sunset Harbor (DLC)
PC, PS4, X-One
Taşımacılığa odaklanan, az ama kaliteli içeriğe sahip bir paket.

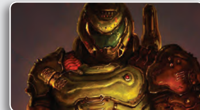


Through The Darkest Of Times
PC
Sene 1933. Nazi Almanyası'nda bir direniş örgütü sizin elinize bakıyor. Amacınız ayaklanmak ve tabii ki, yakalanmamak!

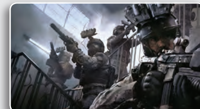


Praetorians HD Remaster
PC, PS4, X-One
Sezar'ın Galya, İngiltere ve Parthia'daki savaşlarını ve İç Savaşı konu alan, Roma Devleti'ni ellerinize bırakan efsane strateji. Şimdi HD.

FPS



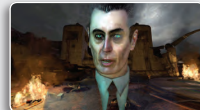
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Çok iyi olmasa da çok kötü de olmayan DLC'leriyle, ve de Mayhem 2.0 güncellemesiyle iyi bir noktaya ulaştı.



Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!



Halo: The Master Chief Edition
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.

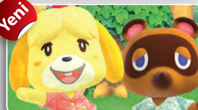
DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Street Fighter V: Champions Edition
PC, PS4
SFV en başta olması gereken haline geç de olsa, güç de olsa kavuştu.



Besiege
PC
Erken erişimdeyken bir ara inanılmaz popüler olan Besiege bu süreci son derece verimli geçirdi ve tam sürüm hali her açıdan harika.



Animal Crossing: New Horizons
Switch
The Sims gibi, Stardew Valley gibi bir yaşam simülasyonu ama onlardan bile daha huzur dolu!

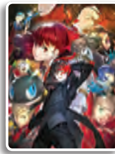


Football Manager 2020
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.



The Oregon Trail
Apple II, DOS
ABD tarihinde çok önemli bir yeri olan bir ticaret yolu The Oregon Trail. Zamanında okullarda falan çok oynatılmış bu oyun da.

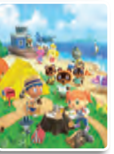
AYIN ALTIN OYUNLARI



PERSONA 5 ROYAL



FINAL FANTASY VII REMAKE



ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

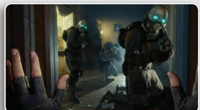
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Oldu, önümüzdeki ay Maneater kapağı yapalım o zaman biz... Biraz yaysanız şu büyük oyun çıkışlarını ya pek sevgili firmalar?

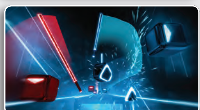
Mayıs '20	
Super Mega Baseball 3	13 Mayıs
Hatsune Miku: Project DIVA Mega Mix	15 Mayıs
The Wonderful 101 Remastered	22 Mayıs
Maneater	22 Mayıs
Saints Row: The Third Remastered	22 Mayıs
Minecraft Dungeons	26 Mayıs
Ninjala	27 Mayıs
Shantae and the Seven Sirens	28 Mayıs
Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.	29 Mayıs
Haziran '20	
Command & Conquer - Remastered Collection	5 Haziran
Desperados III	16 Haziran
The Last of Us - Part II	19 Haziran
Ys: Memories of Celceta	19 Haziran
Fairy Tail	26 Haziran
Temmuz '20	
Trackmania	1 Temmuz
Deadly Premonition 2	10 Temmuz
F1 2020	10 Temmuz
Ghost of Tsushima	17 Temmuz
Destroy All Humans	28 Temmuz



SANAL GERÇEKLİK



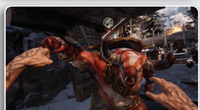
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemezdi, yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



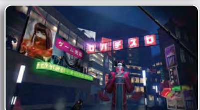
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA

Beautiful Desolation
PC
Daha çok ilgiyi hak edenlerde bugün... Hikâyesi, karakterleri, cyberpunk-steampunk karışımı nefis dünyasıyla macera türünün gizli cevherlerinden.

The Pedestrian
PC
Ah şu dünyada tabeladan tabelaya atlayan bir çubuk adam olmak vardı! Sürprizli sonu ve karmaşıklaşan görevleriyle, keyifli bir bulmaca oyunu.

Lost Ember
PC, PS4, X-One
Oynanış anlamında çok bir şey sunmamayı tercih eden; atmosferiyle, hüznüyle sizi kendisine bağlayan sıcacık bir yapım.

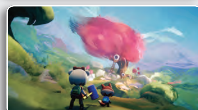
Journey to the Savage Planet
PC, PS4, X-One
Yabancı gezegen keşfetmeli oyunlara yabancı değiliz hiç. Ama renkli ve espirili dünyasıyla oynayanları güldürmeyi de başarıyor JtSP!

Broken Sword: The Shadow of the Templars
PC, Wii, DS, PS, GBA
Macera türü denince akla ilk gelen serilerden Broken Sword'un yolu açan ilk oyunu.

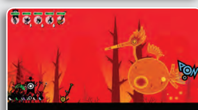
BİR GARİP OYUN



Lair of the Clockwork God
PC
Türlerin birleşimini çok gördük ama platform ve point'n click? Oynanış absürt ama hikâyenin absürtlüğünü o bile geçemiyor!



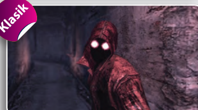
Dreams
PS4
Öyle bir oyun olsun ki içinde bir sürü başka oyun olsun. Siz de kendi oyununuzu yapabilin. Resim, video falan da yapabilin.



Patapon 2 Remastered
PS4
Patapon'un sanat tarzı zaten zamansız, aynı Patapon'luğunu koruyor. Fakat bu halinin bazı kontrol sorunları olduğu da yadsınamaz.



The Procession to Calvary
PC
"Rönesans tablosu gibi oyun" değil, Rönesans tabloları bu oyunun bizzat kendisi! Monty Python sevenler özellikle bayılır!



Deadly Premonition
PC, Switch, PS3, 360
Her tarafı bug dolu, pek korkunç da sayılmayacak bir korku oyunu. Ama o tuhaflığı o kadar cezbedici ki tam bir kült klasik.



DISNEY · PIXAR

SOUL

RUHSAL SORUNLAR

AHMET FURKAN KIZILAY





Pixar soyut kavramları somutlaştırmayı biliyorsunuz çok sever, ki insanların ruhlarının maceralarına tanık olacağımız Soul'un yönetmeni Pete Docter'in bir önceki filmi Inside Out da bunun en güzel örneğidir herhalde. Orada bu temayı o kadar iyi işlediler ki kendimizi sadece güzel bir hikâye izlemekten çok filmin anlatmak istediklerini sorgularken bulduk. Hatta bazılarımız belki de çoğu gelişim kitabından, çoğu rehberlik dersinden alamadığımız dersler aldı bu filmden.

Soul'da bir ortaokulda müzik öğretmenliği yapan ve caz sanatçısı olma hayaliyle dolup taşan kahramanımız Joe Gardner hayatının en güzel gününü geçirmektedir. Öğrencileri çok iyi gelişim göstermektedir ve üstüne üstlük Joe ilk kez sahneye çıkma şansı yakalamıştır. Ancak tam bu en mutlu anında Joe bir kaza geçirir ve komaya girer. Joe ışığa doğru giden insanların sırasından bir şekilde bağırış çağırış kaçmayı başarır ve kendisini You Seminar adındaki yerde buluverir.

Burası dünyaya gitmeye hazırlanan ruhların kişiliklerini, yeteneklerini vs. edindikleri yer ve Joe burada 22'yle tanışır. 22 çok uzun süredir buradadır çünkü dünyaya gitmeyi reddetmektedir, hayatın pek de öyle güzel bir şey olmadığı izlenimindedir. İkili Joe'nun bir şekilde geri dönmesini sağlamak adına beraberce bir maceraya çıkarlar ve bu yolculuk sırasında bir yandan Joe da 22'ye dünyanın aslında sandığı kadar kötü bir yer olmadığını anlatmaya çalışır. Her şeyden öte dünyada pizza vardır, daha ne olsun!

Joe'nun yayınlanan fragmandaki şu sözleri bile aslında filmin vermek istediği mesajı net bir şekilde göz önüne seriyor. "Bu dünyada neyle tanınmak istiyorsun? Zaten gezegende kısacık bir zamanımız var. Kaderindeki o insan olmak istiyor musun? O zaman hayatın saçmalıklarıyla zamanını boşa harcama. Değerli saatlerini içindeki gerçek seni ortaya çıkarmak için harcasana!" Bazılarının dışarıdan bakıp "çocuk filmi" deyip geçebileceği bir animasyonun böylesine derin ve anlamlı sorgulamaları bana yaptırabiliyor olmasına şahsen bayılıyorum. Filmin bu sefer de tıpkı önceki birçok Pixar filmi gibi 'ruh'umuza dokunacağı belli.

Filmin baş karakteri olan Joe'yu benim "Will Smith'imsi" olarak tanıdığım Jamie Foxx seslendiriyor. Kendisini daha önce Rio filmindeki sarı kuş Nico'yu seslendirirken de izlemiştik. Bu sefer çok daha büyük oynuyor gibi. Bunun yanında, Disney filmlerinde yönetmen ne kadar etkili oluyor pek emin değilim ama Pete Docter'in şimdiye kadar Pixar'ın en başarılı filmlerinden Inside Out, Up ve Monsters Inc.'i yönetmiş olması insana umut aşılıyor sanki ha?

Soul'un en iyi Pixar filmlerinden olup olmayacağını izledikten sonra göreceğiz tabii ama yine yer yer hüzünlenip yer yer güleceğimiz, bittiğinde arkamıza yaslanıp bir "Vay be!" çekeceğimiz bir film bizleri bekliyor, orası kesin.

YÖNETMEN: Pete Docter **SESLENDİRENLER:** Jamie Foxx, Tina Fey, Quest Love

MÜZİK TEMALI ANİMASYONLAR

THE BOOK OF LIFE *(2014)*

Müzisyen olmak isteyen ama ailesi tarafından boğa güreşçisi olmaya zorlanan Manolo'nun, Meksika'nın Ölüler Günü'nde ölüler diyarına gidip ailesinin ölmüş bireyleriyle karşılaşır, burada tanrıların aile kavgasının içine düşer... Mükemmel bir film değil ama muhtemelen yapımcı Guillerme Del Toro sayesinde inanılmaz orijinal bir görsellik sunuyor.

PIANO NO MORI *(2007)*

Müzik temalı çok sayıda anime serisi var ancak bu serilerden bağımsız müzik temalı film pek fazla yok. Piano no Mori güzel bir istisna. Yeni transfer olduğu okulda zorbalığa maruz kalan bir genç, ormandaki lanetli piyanoyu sadece kendinin çalabildiğini iddia eden bir başka genç, hoş bir seyirlik.

COCO *(2017)*

Müzisyen olmak isteyen ama ailesi tarafından ayakkabıcı olmaya zorlanan Miguel'in, Meksika'nın Ölüler Günü'nde ölüler diyarına gidip ailesinin ölmüş bireyleriyle... Bir saniye, bu bana bir yerden tanıdık geliyor ama... :) Pixar'ın son yıllardaki en başarılı işlerinden.



Alejandro Jodorowsky

Hayatın anlamı neşe içinde ölmektir

-Eren Eryürekli

Hesapta olmayan bir şekilde adeta kaderin zoruyla dünyaya gözlerini açtı Alejandro Jodorowsky. Annesini kıskanan babasının tecavüzü sonucu rahme düşmüştü ve bunun annesinde ona karşı yarattığı sevgisizliği ve tiksintiyi ilk gençlik döneminde hep hissetmişti. O da kitaplara, tiyatroya ve şiirlere sarılmayı seçti ve hemen hiç eğitimi yokken kendi tiyatro grubun yönetir hale gelebilmişti daha yirmilerindeyken.

Kolej ona uymadı ve felsefe eğitimini yarıda bırakarak ufkunu çok uzaklara, Paris'e kadar genişletti. 1929 yılında Şili'de doğmuştu doğmasına ama kendi deyişiyle onun "vatanı pabuçlarıydı". Paris'te o dönemde patlayan sürrealist akıma ve performans sanatına büyük ilgi duydu, tiyatrolarda çalışıp mim eğitimi aldı ustalardan ama gözüne sinemayı kestirmişti ve ilk kısa filmini tamamen mim tekniklerini kullanarak sessiz biçimde çekti. Film "ses" getirince tekniğe çok da hâkim olmamasına rağmen ilk uzun metrajını çekmeye girişti. Zira onun içindeki dinamo olan sanat aşkı durmaksızın çalışıyordu, kendini ifade etmeli, üretmeli ve daha çok üretmeliydi. Böyle doğdu "Fando y Lis" 1968 yılında ve ilk kez gösterildiği Meksika'da öyle bir isyan çıkardı ki Jodorowsky linç edilmekten zor kurtuldu. Ona göre sanat şiddeti, şoke ediciliği ve anarşiyi içinde barındırmalıydı, çünkü ancak bu sayede gelişim ve değişim mümkün olabilirdi toplum için.

İki yıl sonra onu üne kavuşturan sürrealist western "El Topo" geldi ve filme övgüler yağdıran John Lennon'un desteğiyle başyapıtı sayılan Holy Mountain'ı çekebildi. Film dinsel, gerçek üstücü ve rüyalardan yaratılmış gibiydi ve sinemadaki tüm kalıpları kıran bir finale sahipti. Bu noktadan sonra kariyerinin en büyük başarısı ve başarısızlığı olacak olan Dune filmi gelecekti ki onu buralarda bir yerde daha detaylı anlattım. Oradaki sûkut-u hayalden sonra Jodorowsky kabuğuna çekildi, özel hayatında sorunlar baş gösterdi ve hayatı boyunca dostlukları sürecek olan guru Ejo Takata'yla birlikte kalkıp Hindistan'a gitti ve çok derin bir şekilde Hindu inancı üzerine çalışmaya başladı. Ömrü boyunca kendisini "mistik bir ateist" olarak tanıtması bu yüzdendir.

Paris'e döndüğünde filmlere biraz ara verip çizgi romanlara yöneldi ve şu an Avrupa'dan çıkmış en büyük bilimkurgu öykülerinden sayılan Incal (Moebius) ve Metabarons'u (Juan Giménez) hayata geçirdi. Hayal dünyası asla ve asla durmadı, sert bilimkurgu Megalex ve Incal'un devamlarıyla birlikte sonradan Jodoverse olarak anılacak olan kendi çizgi roman evrenini yarattı.

Delice fikirleri, gerçekliğin sığ kalıplarını kırarak izleyici veya okuyucu için anlamlı ruhsal yolculuklara dönüştürmeyi seçti hep. Çünkü onun için mantıklı bilinç, içinde yüzdüğü devasa bilinçdışı okyanusta minnacık bir tekneydi sadece. İletişime girdiği sanatçı olsun olmasın her kişinin zihninin sınırlarını açmayı, gerçek potansiyellerini ortaya çıkarmayı kendine görev edinmişti ve bugün 91 yaşında halen görevinin başında bu aykırı sanatçı. Kendi deyişiyle o, insanlara bilinçdışının izini sürmelerine ve gerçek kendilerini bulmalarına yardımcı olan ruhsal bir rehber ama onun da ötesinde yaptığı hemen her işle sanat okyanusunda derin izler bırakmış, çok kişiye ilham kaynağı olmuş gerçek bir auteur. Bir isyankâr, oyunbozan ve tüm dışlanmışların hep aradıkları mesihti belki de...

İptal Olan Dune Filmi

Hakkındaki Jodorowsyky's Dune isimli belgeseli izlediğinizde anlayacağınız üzere dönemi için (1975) imkânsız bir projeymiş Dune. Buna Jodorowsky'nin kontrol manyaklığı, karmaşık senaryosu ve Salvador Dali'den Pink Floyd'a, Orson Welles'den H.R. Giger'a kadar herkesi işe dâhil etmek istemesi de eklenince tek bir kare bile çekim yapılamamış fakat binlerce sayfa materyale sahip bir başarısızlık öyküsü çıkmış ortaya. Ha ama bu yapılamayan Dune filminden Star Wars da nasiplenmiştir, Alien da. Onda Blade Runner da vardır Prometheus da. 1984'te David Lynch'in çektiği Dune filmiyse pek tutmaz ve ta ki bu yıl sinemalarda izleyeceğimiz (umarım) Dune filmine kadar da bu bahis bir daha açılmaz. Umutlarımız Denis Villeneuve'da artık.

Sirk Tutkusu

Upuzun ömründe girip çıkmadık yer bırakmayan Jodorowsky'nin Paris'e ilk geldiğinde bir sirkle birlikte çalıştığı bilinmektedir. Zaten filmlerindeki abartılı makyajlar ve kostümler de hep bu sirk takıntısının bir ürünüdür. Sinema ona göre bir sirke benzeyen yaşamın en ürkütücü aynasıdır ve hepimiz akrobatlardan ve şovu devam ettirmek için yaşayan ip cambazlarından ibaretizdir.

Tarot Falına Olan İlgisi

İlk gençlik yıllarında Tarot falına merak salan Jodorowsky bu bilgisini öyle derinleştirip ileri götürmüştür ki Psikomagic dediği bir iyileşme ritüeliyle Tarot falını birleştirmiştir. Kendi yarattığı desteleri ve açılımları bulunan sanatçı "falın doğasında beklenti yaratmak vardır ama bu beklentiyi kişi kendi gerçekleştirmelidir" der bir konuşmasında.

Kanye West'le Buluşma

Jodorowsky hayranlığını hiç gizlemeyen, hatta turlarındaki sahne dekorunu onun Holy Mountain filmi üzerine kuran rapçi Kanye West bir gün onunla tanışır ve Jodo hiç düşünmeden onun Tarot falına bakar. Fal çok iyi çıkar ve Jodorowsky, Kanye'ye bakarak şöyle der; "dünya sen onunla ne yapmak istiyorsan yapman için kapılarını ardına kadar açmış".

Astérix & OBELİX



GÖKLER BAŞIMIZA YIKILMADIKÇA GÜLECEK ÇOK ŞEY VAR!

M. İHSAN TATARİ

M.Ö. 50 yılı. Tüm Galya toprakları Romalılar tarafından işgal edilmiş durumdadır. Şey, yani hemen hemen... Çünkü deniz kıyısındaki küçük bir köy hâlâ işgalcilere kafa tutmaktadır. Sadece bununla kalsa iyi, ak sakallı büyücüleri Hokuspokus'un hazırladığı iksir sayesinde insanüstü bir hız ve güç kazanan bu Galyalılar karşılaştıkları her Romalıyı bir güzel pataklamaktan ve madara etmekten de büyük keyif alırlar. Öyle ki koca lejyonların bile o köye yaklaşmaktan ödü kopar.

Kahramanımız Asteriks işte bu isimsiz köyde yaşar. Kendisi kısa boyuna rağmen çok büyük bir cesarete ve ona denk bir zekâya sahiptir. En iyi arkadaşı Hopdediks (yeni çevirilerde Oburiks) ise onun tam tersine oldukça şişman, iri yarı ve biraz da saftır. Kendisi küçükken büyülü iksir kazanına düştüğü için son derece güçlüdür de. Küçük bir de köpeği vardır, İdefiks.

Asteriks ve Hopdediks'in aralarından su sızmaz. Bazen olup olmadık yerlerde o koca burunlarını birbirine değdirip yüzleri kıpkırmızı kesilinceye dek bağırıp çağırdıkları olur aslında. Hatta bir imparatoriçenin huzurunda bile... Ama bu kavgalar genellikle çabuk unutulur, yine dostluk kazanır.

Asteriks sadece köyünün en zeki savaşçısı değil, aynı zamanda birçok sorunla başa çıkan kahramanıdır da. Ne zaman başlarına bir olay gelse bu durumdan Asteriks'in zekâsı ve Hopdediks'in emsalsiz bilek gücü sayesinde kurtulurlar. Üstelik sadece kendi köylerinin değil, diğer şehirlerle ülkelerin sorunlarını da çözer ve Jül Sezar'ın planlarını her seferinde altüst ederler.



Genellikle de kahkaha tufanına yol açacak komiklikte olaylarla.

İkilinin maceraları boyunca biz de onlarla ülke ülke gezer ve diğer milletlerin karakteristik özelliklerine mizahi bir dille şahit oluruz. Modern hayatın abeslikleri de bu mizahi yaklaşımdan nasibini fazlasıyla alır. Hatta günümüzün meşhur sanat eserlerinin, milletlerin alışkanlıklarının ve mimari yapıların ortaya çıkışı bile bir şekilde Asteriks'in maceralarına bağlanır. Örneğin İngilizlerin çay sevdası, Sfenks'in burnunun olmayışı, Kolezyum'un bir yanının yıkık olması gibi gibi... Bunların hepsi ya Asteriks'in bir soruna getirdiği zekice bir çözümün ya da Hopdediks'in sakarlıklarının bir sonucudur Galyalıların dünyasında.

Gülmeyi seven herkes ölmeden önce Asteriks'in en az bir macerasını okumayı kendine borç bilmeli bence. Eğer hâlâ tanışmadıysanız Remzi Kitabevi'nin bastığı ciltlerden birine deve gücü tazı hızıyla dadanınız.

BİR ÇEVİRMENLİK HARİKASI

Asteriks bir dönem ülkemizde de çok popüler olmuştur. Büyük usta Halit Kıvanç'ın muhteşem çevirisinin de bu kahkahalara ve popülerliğe katkısı büyüktür elbette. Kendisi sadece düz bir çeviri yapmakla yetinmemiş, espriləri anlamlarını aynen koruyarak bizim kültürümüze uyarlamıştır. Onun kadar başarılı olan bir çeviri varsa o da kesinlikle Raksotek'in dublajlarıdır. Asteriks Britanya'da adlı macerada Ermanyus Toroğluyus'tan tutun da yağmur bombasına kadar müthiş çeviriler vardır.



YETİM VE ÖKSÜZ

İlk kez 1959 yılında yayımlanmaya başlayan Asteriks, aslen yazar René Goscinny ile çizer Albert Uderzo'nun ortak yapımıdır. İkili birlikte tam 24 maceraya imza atmıştır. Goscinny'nin 1977'deki zamansız ölümünün ardından Uderzo seriye tek başına devam etmiştir. Geçen Mart ayında onun da hayata gözlerini yummasıyla öksüz kaldı Galyalılarımız. Yastayız.

NEDİR BU JELLICLE CATS?

Cats müzikali aslında J. S. Eliot'un 1939'da yayınlanan Old Possum's Book of Pratical Cats isimli şiir kitabındaki parçalar bir araya getirilerek oluşturulmuştur. Bu eğlenceli ve nükteli şiirlerde çeşitli kedilerin özellikleri çocuklara uygun bir dille anlatılır. İşte o kitaptaki "Five-Fingers Exercies" şiirinde ilk kez geçer Jellicle Cats deyişi. Ki daha sonraları Eliot, Pollicle Dogs and Jellicle Cats'i yazarken konuya açıklık getirerek "küçük tatlı kediler" demek olduğunu açıklar Jellicle sözcüğünün. Çok da kafaya takmayın yani.

EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Tom Hooper **OYUNCULAR:** Francesca Hayward, Judi Dench, Taylor Swift, Jennifer Hudson **IMDb NOTU:** 2,7

UZAKTAN İZLEYİN

CATS

Ben size yapamazsınız demedim, niye yapıyorsunuz dedim

Yaşam kıymetli bir şey arkadaşlar, her an önemli. Anlık kararlarınız geleceğinizi komple değiştirirken o vakti neyle doldurduğunuz da hiç beklenmedik farklar yaratabiliyor. İşte sizin yaşamınızdan kıymetli bir 2 saat eksilmesin diye ben kendimi feda edip Cats'i izledim. Yeter ki siz kendi zihninizi bu görülmedik tuhaflıkla meşgul etmeyin.

Cats 1981'den bu yana sergilenen ve çok sevilen bir müzikalden uyarlama. Orijinal müzikal makyajları, dansları, sahneyi kullanımı ve hatıratlardan silinmeyen şarkısı Memory'le klasikleşmiş bir eser, bununla hiçbir problemim yok. Lakin 2019 model sinema uyarlamasıyla ilgili çok fazla sıkıntım var.

Bir kere bu özünde bir sahne prodüksiyonu, yani sinemaya aktarılırken farklı bir yaklaşım, belki aralara biraz daha hikâye ve diyalog kırıntısı eklemek gerekiyor. Ve evet bu filmin çok sığ da olsa bir konusu mevcut. Londra sokaklarında yaşayan Jellicle Kedileri klanının yıllık düzenlediği Jellicle Balosu vardır ve bu baloda her yıl bir kedi Heaviside Layer'a yollanıp (cennet diyelim biz ona) tekrar yaşama dönecektir. Film her kedinin seçilmek için kendi şarkısını seslendirmesi şeklinde kurgulanmış tıpkı sahnedeki kardeşi gibi. Lakin bir film formatında yalnızca bu yeterli olmuyor tabii ki. Hani bana ne bilmemne kedisinin ne yaptığından deyip 10. dakikada filmi kapatasınız gelebilir çünkü cidden, net bir tabirle sıkıcı.

Bu sunumun en büyük sorunsalı kediciklerimizin kendileri. Bu hepsi birer "very big cat" olan arkadaşlar, sahneden sahneye değişen boyutlarını bir yana koyarsak görsel tasarım olarak "ürkütücü" görünüyorlar. Oyuncuların yüzlerinin dijital kedimsi varlıklara yapıştırıldığı sistem sonucunda "uncanny valley" dediğimiz, gözün gördüğü şeyi algılarken beynin onun sahiciliğine inanmaması olarak özetleyebileceğim etki her yere saçılmış durumda. Çünkü 2 saat boyunca hem büyük büyük oyuncuların kendini rezil etmesine katlanıyorsunuz hem de insan yüzlü kedilerin kâbuslardan fırlamış mutant terörüne bakmak zorundasınız. Rezil olmayan (ve şarkısına dayanabildiğim) yalnızca iki isim var: Taylor Swift (ki filmde 5 dk filan rolü var) ve harika Memory yorumuyla Jennifer Hudson. Hele bazı şarkılar "bitti oh kurtulduk" derken bitmiyor devam ediyor falan tam işkence. Özellikle sahne koreografisi tam bir bale şöleni olan ama burada vasat bir CGI karmaşasına dönüştürülmüş Mr. Mistoffelees'in şarkısı bunun en çarpıcı örneği. Zaten yapımcıların kafası mı iyiymiş nedir hiç sorgulamamışlar, "ya arkadaşlar biz ne yapıyoruz, bunlar neden kedi kostümlü insan değil de insan suratlı dev kedi (hatta lemura da benziyorlar çoğu sahnede), neden Judi Dench kâbuslara layık bir tasarıma sahip, neden koskoca Ian McKellen'a kaptan süt içiriyoruz?" dememişler hiçbir noktada.

Ki Tom Hooper da boş adam değil, daha evvel Sefiller'i The King's Speech'i yaptı. Nasıl bu hallere düşmüş, hangi akıl tutulmasını yaşamış filmi çekerken bilemiyorum ama Honest Trailers'ın da layığıyla belirttiği gibi sanırım kendisi Şeytan'la olan anlaşmasının sonuna geldi ve kazandığı Oscar'a karşılık kariyerinde silinmeyecek bir leke bırakacak o filme imza atmasının vaktiydi. Amme hizmetimiz burada bitmiştir arkadaşlar ben bi' süre kedi sevemeyeceğim.

EDİTÖRÜN NOTU: Siz maruz kalmayın diye kendimi feda ettiğim o kaybolan iki saatin tek olumlu tarafıysa cips ve fermante arpa suyu idi.

★☆☆☆☆

YÖNETMEN: Adil El Arbi, Bilall Fallah **OYUNCULAR:** Will Smith, Martin Lawrence, Vanessa Hudgens, **IMDb NOTU:** 6,2



BAD BOYS FOR LIFE

Sinemada kanka polisler teması geri döner mi bilinmez (Lethal Weapon? Rush Hour? Tango & Cash?) ama kötü çocuklar tam 17 yıl sonra geri döndü. Tabii böylesi büyük bir zaman diliminin ardından zamanın etkilerini net biçimde Mike & Marcus ikilisinin üzerinde görüyor, hatta Mike'ın geçmişte yediği hurmaların bazı yerlerini nasıl tırmaladığını izliyoruz.

Öncelikle hakkını vereyim, bu yaşlanma teması filme gayet güzel yedirilmiş ve yeni bir malzeme olarak renk katmış. Marcus'un dede moduna girmesi, Mike'ın artık gayet de kurşun geçirdiğini fark etmesi ve ikilinin zamanın gerisinde kalmaya başlaması filmi standart "hadi kötü adamlar gelsin de çatışma başlasın" tekdüzeliğinden çıkartıyor. Ha o konuda da korkunuz olmasın, filmde yeri geldiğinde türün hakkını verecek şekilde kurşunlar yağıyor, olabilecek en yersiz anlarda espriler yapılıyor ve akla ziyan aksiyon sahneleri de gerçekleşiyor yani.

Bu tarz bir filmi o kafada izlemeniz gerekiyor zaten. Şahsen ben temposundan, mizahından ve bazı aksiyon sahnelerinden gayet keyif aldım. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Patlamış mısır sinemasına güzel örnek. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Cathy Yan **OYUNCULAR:** Margot Robbie, Mary Elizabeth Winstead, Jurnee Smollett-Bell **IMDb NOTU:** 6,2

BIRDS OF PREY

Nolan'ın Joker'ini beğenmeyen kesimin ultra kısa şortlu Harley Quinn'i beğenmesi sonucu dünyanın en kötü filmlerden birinin devamıyla karşınızdayız. Bu filmde de Harley'in Joker olmadan bir kadın olarak tek başına neler yapabileceğini izliyoruz. Lakin film boyunca sadece erkeklere karşı savaşılması, bütün erkeklerin de kötü ve tek rakamlı IQ seviyelerine sahip olması filmi ironik şekilde vermek istediği mesajın tam tersi yönüne itiyor. Tıpkı Harley'in Sionis'e dediği gibi "Sen babandan nefret etmiyor, aksine kendini ona ispatlamak istiyorsun".

Lakin hakkını vereyim, Suicide Squad'ın yanında Yurttaş Kane kalitesinde kalır Birds of Prey. En azından kendince bir tonu, mizah duygusu, fena sayılmayacak bir anlatım dili var ve dünyayı kurtarsın diye bumerang atan bir adam da yollamıyorlar. Lakin ekibin oyuncu seçimlerini pek beğenmedim.

İşin ilginci, güçlü kadın profili çizmeye çalışırken iki saat boyunca ayrılığın acısını atamayan bir kadın izlemek çizgi roman filminden çok Bridget Jones mu izliyoruz dedirtti bana. Keza Harley Quinn'in ilişki durumu hakkında seyircinin fikrini, maliyetini ucu ucuna kurtaran gişe rakamları da gösteriyor: KİMSENİN UMRUNDA DEĞİL! **EMRE S.**



EDİTÖRÜN NOTU: Captain Marvel ve Wonder Woman'ın ancak getir–götürünü yapar. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Guy Ritchie **OYUNCULAR:** Mathew McConaughey, Charlie Hunnam, Hugh Grant **IMDb NOTU:** 8,0



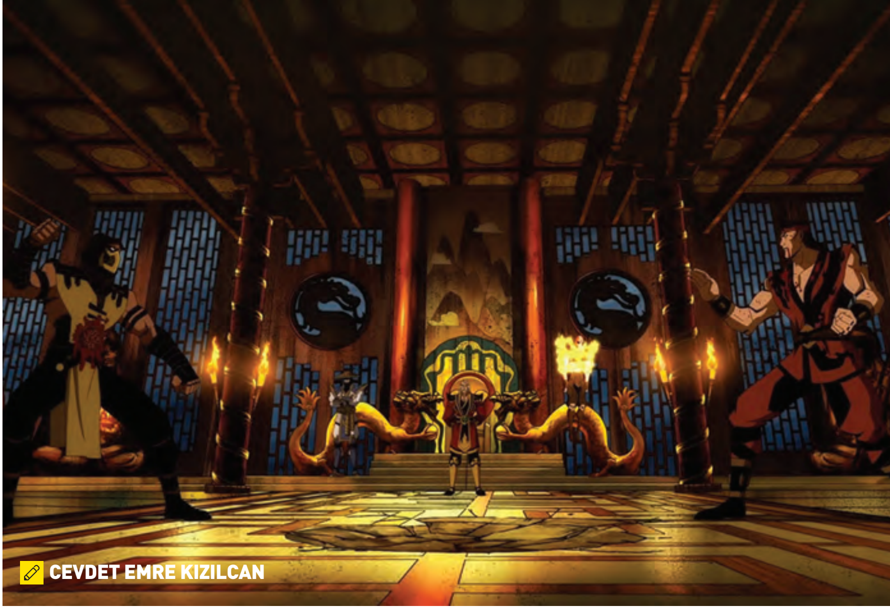
THE GENTLEMEN

Filmi bitirdim ve direkt bu incelemeyi yazmaya koyuldum ve şunu rahatça söyleyebilirim ki; Guy Ritchie izlemeyi çok ama çok özlemişim! Gerçi kendisini daha geçen sene çıkan Aladdin filmiyle izlemiştik fakat sipariş işlerden daha çok kendi tarzında filmler yapan Guy Ritchie'den bahsediyorum burada.

Film, küçük yaşta uyuşturucu işine bulaşmış, yıllar içerisinde bu işi oldukça büyütmüş ve nihayet varlığını satıp emekli olmaya karar vermiş Micheal Pearson'ın başına gelen olaylar silsilesini anlatıyor. Genel olarak hikâyesi pek de ilgi çekici gibi gelmiyor fakat yönetmenin diğer tüm filmleri gibi bu film de sizi anlattığı hikâyenin ilginçliğiyle veya gizemiyle değil de bunu anlatış tarzıyla yakalıyor. An geliyor gerim gerim geriyor, an geliyor müzik klibi izler gib eğleniyorsunuz. Ki bu sefer Ritchie'nin dayanamayıp gerçekten bir noktada müzik klibi çektiğini görüyorsunuz.

Bir yıldızlar geçidi gibi olan oyuncu kadrosu zaten mükemmel fakat özellikle Hugh Grant için şapka çıkarmak istiyorum. Kendisi filmin birçok noktasında anlatıcı görevi görüyor ve ninenizin anlattığı heyecanlı masalı dinlerken kendinden geçen ufak çocuk gibi oluyorsunuz. **FURKAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Guy Ritchie n'olur daha çok film yapsın. ★★★★☆



YÖNETMEN: Ethan Spaulding **SESLENDİRENLER:** Patrick Seitz, Darin De Paul, Jordan Rodrigues, Dave B. Mitchell **IMDB NOTU:** 7,6

MORTAL KOMBAT LEGENDS: SCORPION'S REVENGE

Sen oyna, ben izleyeceğim

Mortal Kombat bir film olacaksa başından beri animasyon olmalıydı bence. Adı "Ölümcül Dövüş" olan bu seriyi popüler kılan Fatality'leri ve vahşeti ancak bu şekilde izlemek eğlenceli olabilirdi nitekim. Scorpion's Revenge'in her bir aksiyon sekansında film animasyon olduğu için şükrettim çünkü ortamda Mortal Kombat'a yakışır şekilde bacak-gövde parçaları, kan gölleri mevcut!

Ne eksik ne fazla, film 2011'de çıkış yapan MK9'un hikâyesini anlatıyor. Hanzo Hasashi'nin klanı, ailesi ve hatta kendisi Sub-Zero tarafından yok edilir. Ancak Hanzo, Netherrealm'in derinliklerinde gizemli bir şekilde yeniden hayata döner ve karşılaştığı Quan Chi ona yaklaşan olan turnuvada şampiyonu olmasını teklif eder, bu sayede Hanzo intikamını alabilecektir. Hanzo bu teklifi kabul eder ve Scorpion kimliğine bürünerek turnuvaya katılır.

Öte yandan Yaşlı Tanrıların işgalleri en-



gellemesi amacıyla başlattıkları turnuva Mortal Kombat'ı peş peşe 9 kere kazanmış olan Shao Kahn'ın piyonu Shang Tsung, olur da 10'uncu turnuvayı da kazanırsa Earthrealm'e deyim yerindeyse kök söktürecektir. Dünya'nın koruyucusu Raiden, Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage gibi karakterler de işin içerisine dâhil olduğu zaman turnuva bambaşka bir hal alıyor.

Eğer oyunu oynadıysanız hikâye sizin için hiçbir sürpriz barındırmıyor. Fakat yine de izlemenizi tavsiye ediyorum çünkü oyundaki özel hareketleri ve Fatality'leri animasyonun içerisinde seyretmek çok ayrı bir keyif. Üstelik oyunlardaki gibi araya giren x-ray'ler de var ki harikalar.

Scorpion'a dönük ve onun doğuş hikâyesini anlatarak başlayan olay örgüsü diğer karakterlerin katılmasıyla ana odağını zaman zaman kaybediyor, dolayısıyla adı Scorpion's Revenge olan bir filmde uzun süre boyunca Scorpion'u görmediğimiz oluyor. Buna rağmen Hanzo/Scorpion çok güzel işlenmiş. Rahatlıkla görebiliyorsunuz ki Scorpion, gerçekten çok değerli bir savaşçı, başrol olduğu da belli. Ayrıca intikamı için duyduğu öfke her daim hissedilebilir kuvvette.

MK tüketmeye doyamadığımdan mı bilmiyorum ama hikâyenin anlatısı için 1 saat 15 dakika bana gerçekten az geldi. Hele ki bazı sekanslar sadece dövüş içerdiği için hikâyenin anlatımı oldukça alelacele hissettiriyor. Turnuvanın tehlikeli olduğunu anlatmak için konulan bazı dövüşler karakterlerin minimum etkileşimi yüzünden gereksiz kalmış.

MK oyunlarının hikâye anlatımındaki kronik sorunlar ne yazık ki burada da devam etmiş. Filmin finali tipik bir MK finali, bütün olayı kendisinden bir sonraki materyale bırakıyor. Hikâyenin yarım kaldığını söylemek abartı olur fakat MK10'u anlatan ikinci, hatta MK11'i anlatan üçüncü film yolda bence. Onun dışında Raiden'ın kendi işine gelen bir şeyde olaya dâhil olması, işine gelmeyen bir şeyde "ama onun yolu farklı" diye kestirip atması, Liu Kang'in dört kollu devasa bir canavarla bile dövüşmeden önce "Bende onlarda olmayan bir şey var o da umut!" gibi insanı uyuz eden romantik konuşmaları gibi klasik MK hareketleri de burada da tabii ki bulunuyor.

Fakat tüm bunlar bir yana filme dair en çok sevdiğim şeylerden biri karakterlerin arasındaki güç farkının gerçekten de hissedilebilir olması. Oyunlarda Goro için "muhteşem bir savaşçı, süper yaratık" demelerine rağmen sadece tek bir tuş spamlayarak adamı geçebildiğimiz için bu tip gazel okumaların pek bir anlamı olmuyordu. Ama burada işler hiç de öyle değil ve hangi karakter hangi karakterden daha güçlü, daha zayıf görmek mümkün. Bu da ana teması "dövüş" olan bir materyalin seyir keyfini olumlu anlamda çok etkiliyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Daha fazla yetişkinler için MK animasyonu görmek istiyorum, yani GET OVER HERE!!! ★★★★☆

YÖNETMEN: Takaomi Kanasaki **SESLENDİRENLER:** Jun Fukushima, Rie Takahashi, Sora Amamiya, Ai Kayano **IMDb NOTU:** 7,9

KONOSUBA: LEGEND OF CRIMSON

Konosuba izlemediniz mi? Olm su tanrıçasını canavarların bastığı lanetli göle götürüp, kafese koyup, sallama çay gibi göle bandırdıkları, gölü öyle arıttıkları bir animeden bahsediyorum, nasıl izlemezsiniz :)

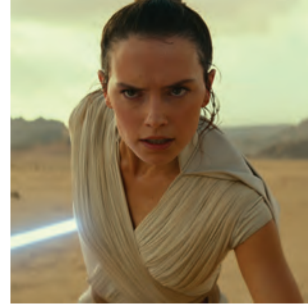
Çoğu komedi animenin filmini nedense biraz duygusallaştırmayı tercih eder yapımcılar ve çoğu zaman saçmalarlar. Konosuba öyle değil! Konosuba bildiğiniz Konosuba tarzında saçmalamaya devam ediyor!

Megumin'in köyüne gidiyoruz bu filmde. Düşünsenize! Bir köy dolusu Megumin! Kasabı, fırıncısı bile poz kesiyor! Kazuma aynı Kazuma, hatta kendisi hayatının en "şanslı" dönemlerinden birini geçiriyor... Ama... Neyse neyse... Şanslı diyelim orada kalsın... Onun dışında serinin gizli başkarakteri Yunyun, saçma derecede duygusal ve sempatik canavarlar, Crimson Demons'ın kulak tıkanası orijin hikâyesi, iblislerin aşk, hayal ve umuttan oluşan savunmalarını PATLAMA ile aşan iyiler derken işte her şey bildiğiniz gibi! **ÖMER**



EDİTÖRÜN NOTU: Manyak mısınız, Megumin var diyorum, daha neyin editörün notuna bakıyorsunuz! ★★★★☆

YÖNETMEN: J. J. Abrams **OYUNCULAR:** Daisy Ridley, Adam Driver, Oscar Isaac **IMDB NOTU:** 6,7



STAR WARS: THE RISE OF SKYWALKER

The Force Awakens konusunda çoğumuz hemfikirizdir, çok über bir film değildi ama iyiydi yine, devamını merak ettirmişti. The Last Jedi konusundaysa o kadar hemfikirlik durumu olduğunu sanmıyorum. Seven de çok nefret eden de. Ben çok uçta olmasam da nefret eden tarafa yakınım biraz doğrusu. The Last Jedi'ın Star Wars'u "katı kuralları olan ama bu kuralları esnetebildiğin" bir evren olmaktan çıkarıp "esnek kuralları olan ve bu kuralları kafana göre sallamayabildiğin" bir evrene dönüştürdüğünü düşünüyorum. The Rise of Skywalker'a da bu nedenle sinemada gitmeyi düşünmedim bile. Ki zaten The Force Awakens'ın yarı hasılatını yaptı film, önceki üçlemelerde fark bu kadar değildi.

Film mi? Ne The Last Jedi'ın saçtığı milyon yolun hepsinden gitmek gibi bir hata yapmış, ne de onu yok saymış, orta yolu tutturmaya çalışmış. Bu işi iyi yapmış mı? Eh işte. İki filmdir kurulan karakterleri iyi toparlamış mı? Eh işte. Üçlemeyi etkileyici bir şekilde sonlandırmayı başarmış mı? Eh işte. Film hakkında sorabileceğiniz bütün sorulara yanıtım "eh işte" olur sanıyorum. Şikâyet edecek pek bir şey yok, hayran kalacak da pek bir şey yok. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Star Wars'un rayından çıktığını düşünenleri geri kazanmıyor, işleri daha kötü hale de getirmiyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Wilson Yip **OYUNCULAR:** Donnie Yen, Scott Adkins, Kwok-Kwok Chan **IMDb NOTU:** 7,2



IP MAN 4: THE FINALE

2008 yapımı Ip Man'e dövüş sanatlarına uzaktan yakından ilgili herkes bayılmıştı. Sonraki 2 filmse aynı başarıyı yakalayamasa da özellikle başrolümüz Donnie Yen'in karizması ve yeteneği sayesinde yine zevkle izlenmişti. Şimdi bir önceki cümledeki 2'yi alıp 3 yapın, durum tamamen aynı.

İlk filmi "Bruce Lee'nin hocasının filmi varmış" diye duymuş, "kime ne ya Bruce Lee'nin hocasından" diye tepki vermiş, sonrasında "Ip Man adamın dibinin dibidir ulan, yemişim Bruce'u Lee'yi" diyerek masadan kalkmıştık. Burada artık büyümüş olan Bruce Lee de ilk kez önemli bir konumda. Ki Ip Man 4 kendisine saygıda kusur da etmiyor, şanına yakışır bir şekilde resmediyor Bruce Lee'yi (Once Upon a Time in Hollywood'un aksine).

Ama tabii o yan rolde, ışıklar yine Ip Man'in üzerinde ve Donnie Yen o ışıkları alıp suratınıza yansıtıp gözünüzü kamaştırmayı yine başarıyor. Hani Ip Man 4 de önceki filmler gibi biraz "Çin süper diğer bütün ülkeler bok" mantığında ama olsun, onu Hollywood yıllardır yapıyor, alıştık. Onun dışında hikâye tırt, sözünü etmeye değmez. Dövüş sahneleriyse serinin şanına yakışıyor. Bütün dövüşler öyle ama bu kez karate-güreş-boks karışımı bir dövüş stili bulunan bir baş kötümüz var, özellikle onunla olan son dövüş müthiş, izlemeyen pişman olur. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Baş karakterin karizması ve dövüş sahnelerinin kalitesi bir filmi iyi yapmaya yeter mi? Evet, bazen yeter! ★★★☆☆



EREN ERYÜREKLİ

YARATICI: Emre Kayış **OYUNCULAR:** Kenan İmirzalıoğlu, Ahmet Mümtaz Taylan, Melisa Sözen **IMDb NOTU:** 8,7

ALEF

Sizin Brad'iniz varsa bizim de Kenan'ımız var

"Türkiye'den iyi seri katil işi çıkmaz" önyargısını kırmak için varını yoğunu ortaya koyan Alef iyi de bir zamanlama ve pazarlamayla huzurlarımızda nihayet. Ben şimdilik çıkan 3 bölüm üzerinden yapacağım yorumlarımı, o yüzden göze batan kimi kusurlarına fazla girmeyeceğim çünkü izlediğim işten genel olarak memnun kaldım diyebilirim.

Alef birbiriyle tüyler ürpertici bir şekilde bağlantılı iki cinayeti (ve olası gelecek cinayetleri) araştıran kıdemli polis müfettişi Settar ve Londra'dan yeni dönmüş tecrübeli polis Kemal'in gerilimli hikâyesini anlatıyor. Artık yaşını biraz belli etse de Kenan İmirzalıoğlu halen karizmatik bir başrol ve hem fiziği hem ifadeleriyle sahnelerde iz bırakmayı başarıyor. Ahmet Mümtaz Taylan'ın ani patlamalarının yanında daha sakin kalışı uyumlu bir ekran ikilisi olmalarını sağlamış ve bazı vasat diyalogları es geçersek dizinin genel yazım kalitesi de iyi ve merak uyandırıcı. Tabii tüm bunlar aşırı kaliteli bir teknik işçilikle desteklendiği için (özellikle görüntü yönetmeni Ahmet Sesigürgil'i tebrik etmek lazım) ağır akan bölümlerdeki verilmek istenen karanlık hissiyat izleyiciye gayet geçiyor. Zaten hem biçim hem de içerik olarak David Fincher'ın suç klasiği Se7en örnek alınmış belli ki. Detaylı set dekorasyonları, fena halde bozulmuş cesetler, cinayetler için dinsel bir arkaplan ve başroldeki ikilinin sunumu hep Se7en'la benzerlikler taşıyor.

Aralarda özlediğimiz İstanbul'un panoramik görüntüleri bolca serpiştirilmiş ve bu üst üste yığılmış çöpler gibi duran binalarla örülü şehrin kaotik görüntüsü pek de girip çıkmayacağımız kirli arka sokakların keşmekeşliğiyle desteklenmiş. Zaten Alef'in en iyi becerdiği şey kurduğu atmosfere dibine kadar sadık kalıp karakterlerini içine attığı bu kaosu izleyiciye de geçirebilmek. Hele ki ülkemizdeki bu tür işlerin ancak yeni yeni dişe dokunur örneklerini izlediğimizi düşünürsek yönetmen Emre Kayış'ın dersine iyi çalıştığı belli oluyor. Bir yandan alabildiğine Türkiye'den öğelerle de dolu Alef, ama Batı'ya da satıldığı için biraz daha tek yönlü gösterdiği söylenebilir bizi. Ha ama izlediğim fragmanlardan olayların derinleştikçe bir tarikata bağlanacağı ve ilk bölümlerde hissettirilen Sufi öğelerin altının doldurulacağı da gayet belli, o yüzden umutlarım yüksek diğer bölümler için.

BluTV, Bozkır ve Masumiyet dizilerinden sonra yine kaliteli bir polisiyeyle karşımıza çıkıyor ve bu işi iyi kıvırdığını tekrardan kanıtlıyor cümle aleme. Benim en büyük derdimse dizideki kimi diyalogların pek anlaşılmaması ve ambiyans seslerinin miksajda fazla öne çıkması. Belki bilinçli bir tercihtir ama bana battı biraz ve Mercan Dede'nin müziklerinin de gayet alışıldık olduğunu söylemeliyim, "belki Demir Demirkan veya Gökhan Kırdar'la çalışılsa daha iyi mi olurdu" demeden edemedim. Ama izleyin yani, kesinlikle kötü iş değil Alef, açıldıkça daha da güzelleşir zaten.



GERÇEK HAYATTAN SERİ KATİL FİLMLERİ

Badlands *(1973)*
Charles Starkweather ve Caril-Ann Fugate'in gerçek yaşamından uyarlanan yapım aynı zamanda da bir yol filmi. Genç âşıkların düştükleri bunalımları nedensiz cinayetlerle aşmaya çalışmaları ve kan donduran rahatlıkları usta Terrence Malick'in şiirsel manzaralarıyla tezat oluştururken en sanatsal seri katil filmlerinden birini de yaratıyor.



Henry: Portrait of a Seriel Killer *(1986)*
Biz Michael Rooker'ı Yondu olarak seyrededuralım kendisinin en etkileyici performanslarından birine ev sahipliği yapıyor bu film. Hem soğukkanlı cinayet sahneleri hem de katilin psikolojisinin izleyiciye yansıtılışıyla özel bir yapım Henry.



Citizen X *(1995)*
Rusya'da 1978-90 yılları arasında 53 kişiyi öldüren Andrei Romanovich Chikatilo'nun yakalanış sürecini işleyen film Sovyet Rusya'nın katı sisteminin seri katil olgusuna bakışının da ilginç bir yansıması aynı zamanda.

EDİTÖRÜN NOTU: Notunu şimdilik 3 versem de Alef beynimde yer etti ve merak ettirdi kendisini. Bittiğinde bir tur daha konuşuruz üzerine.
★★★☆☆

YARATICI: Alex Pina **OYUNCULAR:** Ursula Corbero, Alvaro Morte, Pedro Alonso
IMDb NOTU: 8,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

LA CASA DE PAPEL

Kültür olarak İspanya'yla yakınlığımızdan mıdır bilmem ama La Casa de Papel'in 4. sezonunu izlerken hafif bir Türk dizisi tadı aldım. Ekibin olup olmadık yerlerde birbirlerine silah çekmesi, uçuk tesadüflerle çözülen problemler...

Eleştirerek başladığıma bakmayın, La Casa de Papel hâlâ çok eğlenceli ve başladıktan sonra da bir çırpıda bitiyor. Zekice planlar, tebessüm ettiren flashback'ler ve bitirdikten sonra tekrar tekrar açıp izleyeceğiniz sahneler hâlâ yerli yerinde. Ancak o ilk heyecanı atlatıp da olayların üstüne düşünmeye başladığınızda mantıksızlıkları fark etmeye başlıyorsunuz.

Yine de bu hatalara takılıp kalmazsanız gayet akıp giden, sapasağlam bir sezon olmuş bence. Evet eleştirilecek noktaları kesinlikle var ama 5 sezon daha çıksa oturur izlerim; zira piyasada

4. SEZON



Profesör, Berlin, Denver ayarında karakterlere sahip dizi sayısı bir elin parmaklarını geçmez.

Bu arada Arturo, nefret ediyorum lan senden, öl de kurtulalım artık. **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: Hatalarına rağmen izlemesi hâlâ keyifli. ★★★★☆

YARATICILAR: Vince Gilligan, Peter Gould **OYUNCULAR:** Bob Odenkirk, Rhea Seehorn, Jonathan Banks, Michael Mando **IMDB NOTU:** 8,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC



5. SEZON

BETTER CALL SAUL

4. sezonun o muhteşem finaliyle Jimmy "kötü olma" sürecinin sonuna ulaşmış ve artık tam olarak Soul Goodman'a dönüşmüştü. Bu sezonda bu dönüşümünü tamamlamış, kendini kabullenmiş adamın şovunu ve muhtemelen bu daha ağır yük kaldırabilen sırtının bile kaldırabileceğinden daha fazla yük alışını izliyoruz. Ama ondan da çok müvekkillerinin, çevresinin, özellikle de Kim'in bu yeni adamı kabullenişini veya en azından kabullenmeye çalışmasını izliyoruz.

Better Call Soul ve Breaking Bad'in o tuhaf kara komedisinin dozunun birazcık daha az olduğu, biraz daha bunalımlı bir sezon bu geçirdiğimiz. Özellikle ne yapması gerektiğini bilmemesine rağmen içindeki depresifliğe karşı bir savunma mekanizması olarak biliyormuş gibi davranmaya çalışan Kim karakteri rahatsız edici derecede başarılı işlenmiş ve oynanmış.

Bu biraz içine kapanık bir sezon ve öncekilerde olduğu kadar çok epik ana da sahip değil (çöl bölümü efsaneydi ama tabii). Ancak elbette yine çok üst kalite ve dizinin finali olacak 6. sezona doğru giden yolun haritasını bir güzel çiziyor. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Önceki sezonlardan biraz daha az etkileyici ancak yine de dizi kalitesinden bir şey kaybetmiş değil. Şimdi sırada final sezonu var. ★★★★☆



YÖNETMEN: Cem Yılmaz **OYUNCULAR:** Cem Yılmaz, Ozan Güven, Zafer Algöz, Özkan Uğur **IMDB NOTU:** 6,4 (2 Arada); 5,6 (Kaçamak) **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

Karakomik Filmler

Şöyle bir geri dönüp bakınca açık bir şekilde görüyorum ki Cem Yılmaz'ın kariyerinde yaptığı en büyük hata kesinlikle G.O.R.A filmiydi. O kadar iyiydi ve o kadar beğenildi ki ondan sonra yaptığı her film haliyle G.O.R.A'yla kıyaslanır oldu. "Bir G.O.R.A değil" cümlesini arkadaş muhabbetlerinde söylemiş veya duymuş olmanız oldukça olası.

Karakomik Filmler de aynı dertten mustarip. İki tane orta metraj film izleyeceğim diye başına otursanız, yer yer sizi duygusallaştıran, yer yer geren, yer yer güldüren oldukça iyi iki film izlemiş olarak kalkarsınız. Fakat konu "iki tane Cem Yılmaz filmi" olunca işler çok değişiyor. "İyi güzel hoş da o kadar komik değil be abi" derken buluyorsunuz kendinizi. İkinci film Kaçamak komedi ögelerini daha çok barındırıyor olsa da ilk film olan 2 Arada tamamen dramatik bir film olmuş. Gelgelelim ben bu durumdan hiç şikayetçi olmadım. Hatta 2 Arada'yı o kadar beğendim ki Kaçamak gibi mantık hataları dolu, sadece güldürme amaçlı boş bir film izlemek yerine 2 Arada'yı uzun metraj film olarak doya doya izlemeyi isterdim. **FURKAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Cem Yılmaz belli ki istediği filmleri yapmaya başladı. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Bill Dubuque, Mark Williams ○ **OYUNCULAR:** Jason Bateman, Laura Linney, Julia Garner ○ **IMDb NOTU:** 8.4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

OZARK

3. SEZON



Kendi halinde, meslek ve çoluk çocuk sahibi, orta yaşlara yakın, yasalara ve çevresindeki herkese karşı saygılı bir adamın yavaş yavaş bir suç makinesine, gizli kapaklı işler çeviren bir çete reisine dönüşmesi ve bu garip dönüşüme aile bireylerinin de her geçen bölümde biraz daha dâhil olması anlatılıyor Ozark'ta, tıpkı modern klasik Breaking Bad'de olduğu gibi.

3. sezonda, yan karakterlere eklenen FBI'ın idealist ve inatçı ajanı Maya Miller ve Marty'nin kayınbiraderi, psikolojik sorunları olan, öğretmen Ben'le tanışıyoruz. Dizinin müdavimlerine tuhaf gelebilecek, bence sürpriz ögesi taşıyan bir aşk ilişkisi de yan öykü gibi eklenmiş bu sezona. Ana öyküdeyse, kumarhane lisansı alarak para aklama işlerine hız veren Marty'le eşi Wendy arasındaki anlaşmazlıkların üzerine bir de soğuk ve sert avukat, kartel temsilcisi Helen'in Ozark'a gelişinin getirdiği gerilimler yetmiyormuş gibi, Byrde'lerin bağlı bulunduğu kartelin başka bir çeteyle savaş halinde olması, birçok bölümün sonunda beklenmedik tuhaf olayların yaşanmasına neden olup izleyici ilgisini belli düzeylerde tutmayı başarıyor.

İlk iki sezonda olduğu gibi, sahnelere uygun seçilmiş müzikler, duygusal yoğunluk ve heyecan düzeyine katkıda bulunuyor, özellikle bölüm sonlarında, gerginliğin arttığı anlarda. Sıradan gibi görünen karakterlerin geçirdikleri değişimi gözlemek için bile izlemeye değer bir dizi Ozark. Marty Bryde bakalım üzerindeki aile içi gerginlik dışında FBI ve kartel kıskacından sıyrılabilecek mi. Cevabı 3. sezonda. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Aynı heyecan düzeyini sürdürebilen, sürükleyici bir sezon. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Galder Gaztelu-Urrutia ○ **OYUNCULAR:** Ivan Massaguê, Zorion Eguileor, Antonia San Juan ○ **IMDb NOTU:** 7,0 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



THE PLATFORM

Yüzlerce katlı, her katında iki kişinin olduğu ve her kattaki kişilerin de bir üsttekilerin artığını yediği bir hapishaneyi anlatan film, çok iddialı bir sistem eleştirisi içeriyor. İçeriyor demek az bile kalabilir, kör göze parmak misali bağıra bağıra yapıyor bunu. Bence en can sıkıcı kısmı da bu filmin. Diğer karakterlerin ana karakterimizin yüzüne yüzüne birkaç kez "Sen Mesih misin?" demesi mi dersin, bir noktada hikâyeye dâhil olan köpek sahibi ablamızın düzenin nasıl işlemesi gerektiğini ve işlemediği için bu halde olduğunu doğrudan anlatması mı dersin. Ölme eşeğim ölme.

Bunun dışında filmin insanı birçok noktada kendini ana karakterin yerine koymasını sağlayan kısımları da mevcut. "Ben olsam ne yapardım?" sorusunu kendinize sorarken bulacaksınız, bu da böylesine gerilim ve insan psikolojisi içeren bir film için önemli bir artı.

Özellikle ses kullanımının da şahane olduğunu not edeyim. Birkaç seferden sonra platformun sesini her duyduğunuzda içiniz kıpraşacak, adrenalininiz artacak ve arta kalan yemek var mı diye sağa sola bakacaksınız. ■ **FURKAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir yandan distopik bir gerilim izleyeyim, bir yandan da sisteme bir sağdan bir soldan sallayayım diyenler için. ★★★☆☆



○ **YARATICILAR:** Nathaniel Halpern, Matt Reeves ○ **OYUNCULAR:** Rebecca Hall, Paul Schneider, Duncan Joiner ○ **IMDb NOTU:** 7,5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video

Tales from the Loop

İsmiyle müsemma, evrenin sırlarını çözmek için tasarlanmış bir makine olan döngünün üzerinde yaşayan sıradan insanların öykülerini vadediyor Tales from the Loop. Her bölümde farklı karakterleri 'ancak bilimkurgularda olur' diyeceğiniz durumlara sokarak, izleyiciye çok da acele etmeden ama oldukça çarpıcı şekillerde tanıtıyor/anlatıyor dizi.

TFTL'de çizgisel bir hikâye yahut baş döndüren bir aksiyon yok. Mesela o bölümün kahramanıyla sadece birkaç dakikacık konuşan bir güvenlik görevlisi; birkaç bölüm sonraki esas kahraman haline gelebiliyor. Hikâyede böyle alışılmışın dışında bir şekilde devamlılık sağlanırken, başarılı sanatçı Simon Stålenhag'ın baktığınızda sizi uzaklara sürükleyen işleriyle bütünleşen sinematografi de muazzam bir görsel şölen sunuyor. Müzikler ve oyunculuklar da ayrı güzel. Ayrıca dramatik etkisi kadar felsefi tarafı da oldukça sağlam dizinin.

Son aylarda izlediğim en tatlı dizilerden biri olmayı başardı TFTL. Sadece bilimkurgu sevenler değil, herkes bir göz atmalı! ■ **İHSAN A.**

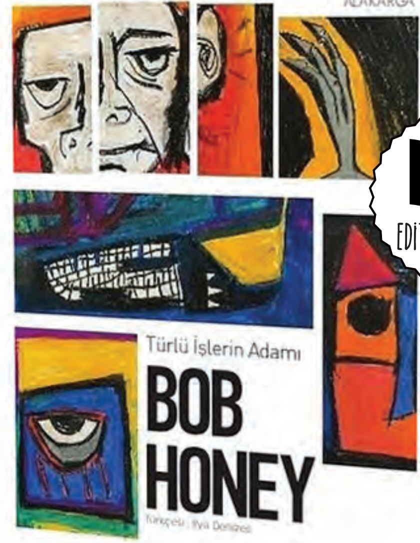
EDİTÖRÜN NOTU: Gördüğüm bir yorum: Biraz NBC, biraz Kubrick. ★★★☆☆

SEAN PENN

BOB HONEY

Türlü işlerin adamı

Yazar Sean Penn'i aktör, sinema yönetmeni ve aktivist olarak tanıyoruz. Türlü İşlerin Adamı - Bob Honey, Penn'in ilk romanı. Kitaba ismini veren Bob Honey, orta yaşlarda, orta sınıf ABD'li gibi görünse de, fosseptik işletmeciliği, havai fişek gösterisi organizatörlüğü gibi tuhaf işler yapmış, dünyanın birçok şehir ve bölgesini gezmiş, hayali bir karakter. Sean Penn, yarattığı Bob Honey aracılığıyla yakın dönemin ve özellikle kendi ülkesinin siyasi, ekonomik ve toplumsal atmosferinin ince bir eleştirisini yapıyor 190 sayfa boyunca. Sağduyu sınırlarını zorlayan çarpıklıklar, göz ardı edilen adaletsiz durumlar, gereksiz şiddet, duygusuzu kalabalıklar, Honey'nin ilginç yaşamı boyunca perde arkasında sunuluyor. Ciddi ve veriye dayalı gibi görünen felsefi analizlerin ardından birden sokak ağzıyla savrulan küfür şiddetinde muhalif eleştiriler gelebiliyor, ön plandaki başkarakterin renkli maceraları anlatılırken. Bazı bölümlerde casus-aksiyon, arada bir de absürt komedi tarzı filmlerden sahneler izlediğinizi hissedebilirsiniz okurken. Muzip bir dille yazılmış, gülümserken düşüneceğiniz, yorulmadan okuyabileceğiniz ironik bir anlatı arıyorsanız, sinema adamı Sean Penn'in kitabı tam size göre olabilir. ■ NOYAN





EDİTÖRÜN NOTU: Rahat okunan ve ince espriler sayesinde zekice eleştiri ve taşlama yapabilen bir anlatı. ★★★★☆

KEITH HOUGHTON

ÇARPIŞMA

Aklımın ucunda, bir gelip bir gidiyor

Yazar Keith Houghton, kendisini zıtlıklar ve aşırılıklarla ilgili konularda yazan birisi olarak tanımlıyor. Çarpışma, polisiye-gerilim türleri arasında bir yerlerde duran bir roman. Hafıza kaybından dolayı ismini dahi hatırlayamayan, eğitimli, başarılı ve varlıklı bir mimarın ağzından dinliyoruz 280 sayfalık gizemli öykünün büyük kısmını. "Aralıklı amnezi" adı verilen, "gidip gelen hafıza" diyebileceğimiz, geçmişi hatırlama konusunda sorunlar, yaşadığı olaylar ve ilişkileri arasında kopmalar yaşayan başkarakter, sevdiği kadından günlük alışkanlıklarına, evinin nerede olduğuna kadar bir sürü soru işaretini yanıtlamaya çalışır. Son bölümdeyse "Central Park katili" diye bilinen psikopat seri katilin kendisi olup olmadığı konusunda zorlu ve yıpratıcı çelişkiler yaşar. Üçüncü şahıs ağzından anlatılan farklı bir karakterin öyküsüyse, gene son bölüme doğru başkahramanınkiyle kesişir ve gerilimi, soru işaretlerini üst noktaya taşır. Kurgu, bir sonraki sayfada ne olacak sorusunu zihinlerde tutarken, başkahraman Jed Allen'ın yaşadığı ikilemli ve buhranlı anlarda da kasvet, çıkmaz ve çaresizlik gibi duygular yoğun hissediliyor. Ayrıntı düzeyi abartıya kaçmadan sunulmuş, gizem ögeleri ve soru işaretleri sayfalara dengeli şekilde serpiştirilmiş bu sürükleyici romanı, özellikle polisiye türüne meraklı okuyuculara öneririm. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Merak duygusunu canlı tutan, akıcı dille yazılmış, güncel bir polisiye. ★★★★☆

ESER GÜVEN

TESTAMENT

TITANS OF CREATION



Sert olacak dediler, sert olmuş, tamam, peki de başka?

80'ler ve 90'ların thrash metalin altın çağı olduğu ve türün en büyük gruplarını teker teker üzerimize yolladığı konusunda hemfikirizdir sanıyorum: Megadeth, Metallica, Anthrax, Slayer, Testament, Exodus, Overkill... Zaman geçtikçe o büyük grupların bazıları kendilerine yeni bir yol çizdi, bazıları ilhamlarını kaybetti, bazıları popülerliği yumuşamak sandı vs vs. Ancak bu isimlerden birkaç tanesi var ki, hâlâ daha bangır bangır metal yapıyor ve o ruhu koruyor; bunlardan birisi de Testament.

Ben Testament'i acayip severim. Bir numaram her zaman Megadeth olmuştur ama Testament'in de çok özel bir yeri vardır gönlümde. Ama bu demek değil ki yaptıkları her işi öveyim. Fanboyluk bana uzak bir kavram. O yüzden gelin size azıcık Titans of Creation gömeyim.

Grubun 2016 tarihli son albümü Brotherhood of the Snake dehşetengiz bir albümdü bence, hâlâ daha bıkmadan usanmadan dinledim, The Pale King girişiyle birlikte deli gibi kafa salladığım bir albüm o. "Yılın thrash albümü" demiştim, hâlâ da öyle düşünüyorum. O yüzden Titans of Creation'dan beklentim de çok yüksekti. Grup albüm için pek çok açıklama yapıp "ultra sert olacak, acayip sert olacak" deyip durdu, Chuck Billy black metale kayan tınılardan bahsetti, blast beat dedi. Evet sert bir albüm Titans of Creation ama ruhu eksik işte. Black metal tınıları yok mu? Var. Sonuçta Eric Peterson ve Steve Di Giorgio yan proje olarak Dragonlord gibi güzel bir black metal grubu da yürütüyor ve bu işi biliyorlar. Blast beat desen o da var. Ama nerede akılda kalıcılık, nerede vuruculuk?



Şu albümü tanınmamış bir grup yapsa belki gayet de övülebilirdi ama söz konusu Testament olunca beklentim bu noktanın çok üzerinde. Bir albümü 11 kez dinlediğim halde 12 şarkı arasından aklımda kalan şarkı sayısı sadece 3-4'se, o albüme güzel demem zor. Nerede bir Brotherhood of the Snake, bir The Pale King, bir Neptune's Spear kalibresinde şarkılar? Children of the Next Level'la gümbür gümbür başlayan albüm bir anda kendini tekrarlayan, tembel işi şarkılarla devam etmeye başlıyor. Bir yandan önceki albümün kapanışını yapan The Number Game'e bakıyorum, sonra bu albümü kapatan anlamsız Catacombs'a. Legions'ın giriş riff'ini koyunca güzel kapanış olur mu dediniz brolarım, ne düşündünüz gerçekten?

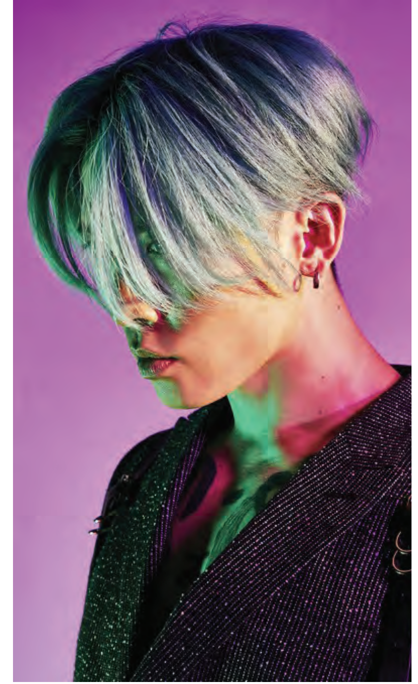
Testament'in kariyeri inanılmaz şarkılarla dolu. Ancak maalesef ben bu albümden o inanılmaz şarkılar arasında katılmaya değecek kalitede, değecek farklılıkta bir isim göremedim. Bir Disciples of the Watch, bir Alone in the Dark, bir Return to Serenity, bir Low'la birlikte hatırlanacak seviyede bir şarkı yok Titans of Creation'da. Bence buna yol kazası diyelim, önümüzdeki maçlara bakalım.

EDİTÖRÜN NOTU: Bana bunun bir Testament albümü olduğunu söylemeseler "vay be, adamlar güzel iş çıkarmış" derdim. Ancak benim Testament'ten beklentim bu albümün çok üstünde. ★★★☆☆





MIYAVI
HOLY NIGHTS



Çoluğa çocuğa karışınca sahne şovlarında ve kostümlerinde biraz durulan J-Rockçı Miyavi, maşallah üretkenlik olarak hızından hiçbir şey kaybetmiyor. Son 5 senedir her yıl albüm çıkaran müzisyen yeni mahsulü Holy Nights'la geçen yılki No Sleep Till Tokyo'da yakaladığı ivmeyi sürdürmüş. Albüm eğlenceli ve kolayca tüketilebilen, çoğunlukla hızlı ve orta tempolu şarkılardan meydana geliyor. Yarı İngilizce yarı Japonca sözler birbirine ahenkle dolanırken hiçbir şarkıda sıkılmadım. Yer yer K-Pop esintileri de aldım ama Miyavi gitarı eline alınca kendine has tarzı hemen hissediliveriyor diğer sesler arasından. Ama işte güldük eğlendik artık eve gidelim minvalinde, pek de kalıcı olmayacak fabrikasyon bir albüm bu. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Şöyle enerjik kıpır kıpır bir albüm çektiyse canınız Holy Nights'a bir şans verin derim. ★★★☆☆



STEVE AOKI
NEON FUTURE IV

İlk başta güzel haber: Albümde tam 27 adet şarkı var! Kötü haberse: Parçaların çoğu Aoki'nin önceden sunduğu tekli parçalar.

Durum bu şekilde olsa da Aoki tarzını korumayı ve ortalamanın üstünde olmayı yine her zamanki gibi başarabiliyor. Aslında bunun bariz iki nedeni var. Birincisi ve en kolay görüneni, Steve Aoki birbirinden meşhur DJ'lerle birlikte çalışıyor. Bu albümde will.i.am'den tutun da Alan Wake'e, Slushii'den Ümmet Özcan'a kadar kalabalık bir kadro var.

İkinci neden Aoki'nin elektronik müzik tariflerinin dışına çıkmaması. Bu durum öylesine bir hal alıyor ki "şu kick'ten sonra çalan melodi şu olacak" diye bir tahminde bulunduğunuzda genelde başarılı oluyorsunuz. Birkaç kere EDM dinlediyseniz sizi pek etkilemeyecek nispeten demode tınılarla karşılaşacaksınız yani albümde.

Albümün bir 1970'ler şarkısı Popcorn'un ve bir Yahudi türküsü Hava'nın elektronik yorumlamalarını içermesi hoş olmuş. Zaten albüm genel olarak çok da kötü değil de işte, şarkıların ne kadarı oynatma listelerinde yer eder, orası muamma. ■ CEVDET

EDİTÖRÜN NOTU: Aoki konfor bölgesinden çıkmıyor ve sanki 2014'teymişiz gibi müzik yapmaya devam ediyor. ★★★☆☆



MYRKUR
FOLKESANGE

2014'ten beri hayatımızdaki ışığı karanlığa çevirmeye ant içmiş Amelie Bruun'un dark folk metal projesi Myrkur'un son albümü Folkesange adından da anlaşılabileceği gibi İskandinav halk şarkılarıyla dolu. Ama işte bu pagan torunlarının ezgileri de muhteşem oluyor hep. Sizi odanızın duvarları arasından çıkartıp fırtınalı denizlerin fyörtlerle flört ettiği o gri kıyılara götürüyor şarkılar. Şu iyi bu kötü ayrımı yapmadan bir atmosfer ve çok bilinçli bir kayboluş üzerine bu albüm. Elektrikli enstrümanları pek de hissettirmeden, black metalin o dibe batıyormuş hissi hiç olmadan kolayca akıp gidiyor zihninizden. Gözlerinizi kapayın ve bu mistik yolculuğun tadını çıkartın. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Ruhsal ve huzur veren bir albüm bu. Karanlığın dibinden gelen bir ışık gibi. ★★★★★

ÖMER AKDAĞ

IN/SPECTRE

Gösterişsiz bir metafizik dedektiflik hikâyesi

Normalde insanlara görünmeyen ruhlar aramızda yaşamaktadır. Kimisi devasa, kimisi parmak kadar, kimisi iyi, kimisi kötü, kimisi sevimli, kimisi korkunç... Ortak özellikleri çok da kafası çalışan varlıklar olmamaları. O yüzden kızımız Kotoko'yu küçükken kaçırırlar ve ondan onların Bilgelik Tanrısı olmasını, yaşadıkları sorunları çözmesini isterler, Kotoko da kabul eder. Karşılığında bir gözünü ve bir bacağını kurban etmesi gerekmiştir ama bu kendisinin çok da kafaya taktığı bir fedakârlık sayılmaz.

İleride bir gün Kotoko, son derece düz, sıradan görünen ama aslında içten içe ölümsüz bir canavar olan bir oğlana, Kurou'ya âşık olur (iyi kalpli bir canavar tabii). Sempatik ve hatta komik derecede açık sözlü olan Kotoko direkt Kurou'ya söyler bunları. Kurou kızı başından savmaya çalışsa da Kotoko kendini Kurou'nun sevgilisi ilan etmiştir bir kere, yapacak bir şey yoktur. Kotoko ruhların sorunlarını çözmede Kurou'nun da yardımını bolca alacaktır.

Karakterlerini şahane tanıtan süper bir ilk bölümle açılıyor seri, serinin o ilk bölümdeki gibi gitmesini bekliyor izleyici ama asıl karakterinin farklı olduğunu sonraki bölümlerde ortaya koyuyor In/Spectre. Bu hikâyesini olabildiğince gerçekçi ele alan bir metafizik dedektiflik serisi. Karakterler arası ilişkilere odaklandığı az sayıdaki anda çok iyi iş çıkarıyor, diğer animelerdekine benzer tatlar alıyorsunuz o anlarda. Kotoko-Kurou arasındaki ilişki çok eğlenceli her şeyden önce. Olaya Kurou'nun "normal" eski sevgilisi Saki de girince çok eğlendiğiniz anlar oluyor ama dediğim gibi, az sayıda bunlar. Aksiyon da yalnızca bir geri plan malzemesi olarak kullanılmış. Diyalog ağırlıklı bir seri In/Spectre ama öyle deyince Monogatari'ler gibi çok dinamik bir animasyonla desteklenen aşırı zekice diyaloglar da gelmesin aklınıza. Oldukça düz, oldukça detaylı, hatta çoğu izleyicinin hoşlanmayacağı derecede düz ve detaylı diyaloglarla yürüyor seri.

Örneğin serinin çoğunluğunu kaplayan bir Steel Lady hikâyesi var. Bu hikâyede iki karakter dövüşüyor ama odak dövüşte değil, o sırada oturup Steel Lady'nin nasıl ortaya çıktığını, nasıl adım adım ortadan kaldırılabileceğini vs. anlatan Kotoko'yu izliyoruz daha çok. Ve bu oturup anlatma mevzusu bayağı bölümler boyunca sürüyor. Diyalog yazımı da zekice ama gösterişli değil dediğim gibi, hani gerçekte öyle bir karakter öyle bir duruma düşse nasıl konuşur, olayı nasıl çözer, onu izliyor gibiyiz.

Bu nedenle seriyi izler ve "konsept ilginç ama izlemesi ilginç değil" derseniz, size haksızsınız diyemem. Çoğunlukla izlemesi "eğlenceli" bir seri değil In/Spectre. Yine de alışılmadık, farklı bir yaklaşım denemiş ve bu işin altından da büyük ölçüde başarıyla kalkmış. Şahsen ilgiyle takip ettim. Herkese göre değil ama 2 bölüm bir şans verin isterseniz. 2. bölüm tadında gidiyor serinin devamı da, o havayı severseniz devam edersiniz, sevmezseniz bir kenara bırakırsınız.



YENİ ANİMELER

Önce oradan buradan bir şeyler: Makanai in the Maiko Lodge, Kabukicho Sherlock, How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom, Heaven's Design Team, Talentless Nana, Cells at Work: Code Black, Ghost in the Shell: SAC_2045 (2. sezon), How Not to Summon a Demon Lord (2. sezon), Madoka Magica: Side Story (2. sezon), Sorcerous Stabber Orphen (2. sezon), Isekai Quartet (3. sezon), My Hero Academia (5. sezon).

2000'de manga olarak çıkan, 2003'te animeye uyarlanan Tokyo Mew Mew, Tokyo Mew Mew New adında yeni bir animeye kavuşuyor. Bu deminki cümleyi sesli okuyun, eğlenceli oluyor.

Granblue Fantasy'nin mini gag mangası Guraburu da animeleşiyor.

2010'ların başında kendi çapında bayağı tutan Tiger & Bunny animesinin 2022'de çıkacak 2. sezonu duyuruldu. Arada iki de film vardı yalnız, seriyi takip ettiyseniz arada o filmleri de elden geçirmeyi unutmayın.

Aria'nın animesinin 15. yılı şerefine yeni bir Aria filmi geliyor! Olm nasıl özledim var ya...

1 NİSAN!

Anime dünyası 1 Nisan'da tuhaf şakalar yapmayı sever. Bu yıl tabii biraz daha renksizdi 1 Nisan ama güzel şeyler var yine: *tinyurl.com/ogz-151-1-nisan*



KISA KISA

Japonya'da olağanüstü hâl ilan edilmesine neden olan Corona salgını anime dünyasını etkilemeye devam ediyor. Etkilenen animelerin, mangaların vs. tam listesi için sizi şöyle alalım: tinyurl.com/ogz-151-corona-anime Ayrıca küçük çaplı sinema salonları ciddi maddi sıkıntı içindeler, devletin onlara yardım etmesi için imza kampanyası başlatıldı.

Son derece karakteristik bir sese sahip, birçok önemli rolden tanıdığımız seslendirmen Keiji Fujiwara ne yazık ki kanser nedeniyle 55 yaşında hayata veda etti (Gundam 00'dan Ali, Advent Children'dan Reno, Hunter x Hunter'dan Leorio, FMA'dan Hughes...). Yağmur yağıyor.

One Punch Man'in Hollywood yapımı live-action filmi duyuruldu. Aslında dibine kadar Japon olsa da Hollywood kafasına da yakın bir seri gibi geliyor bana One Punch Man nedense, kötü çıkmayabilirmiş gibi bir his var içimde. Yönetmen belli değil, yazarlar daha önce Jumanji, Venom gibi filmlerde çalışmış yazarlar.

Gatchaman'ın henüz formatı belli olmayan, başında Russo biraderlerin olduğu bir Hollywood uyarlamasının geleceği duyurulmuştu. Orijinal hikâyenin uyarlaması olmayacağı, yeni bir hikâyeye sahip olacağı açıklandı.



Resmî bir duyuru yok ama Cowboy Bebop'ın henüz çıkmamış Netflix dizisinin de 2. sezonu kesinleşti gibi bu arada.

Overlord'un yeni çıkan 14. cildinde serinin 17. ciltte birlikte biteceği duyuruldu.

Iseaki devri kapanıyor mu ne oluyor? Konosuba da 17. ciltte bitecekmiş.

Hinamatsuri'nin de bu yaz 19. ciltle biteceği duyuruldu. O isekai değil bak. Ya da değil mi? Ne olduğu belli değil ki Hinamatsuri'nin?

Haruhi'nin seslendirmenleri de hayranları da evde otura otura sıkıldılar herhalde. Önce Aya Hirano (Haruhi) bir Hare Hare Yukai dansı yapıp 8 milyon izlendi (tinyurl.com/ogz-151-haruhi-aya), sonra da Tomokazu Sugita (Kyon) garip bir Hare Hare Yukai performansı paylaştı, o da 3 buçuk milyon izlendi (tinyurl.com/ogz-151-haruhi-sugita). Sonuç olarak Haruhi'ye yeni sezon yine gelmedi (böyle de hüzünlü bitiririm haberi).

Kizuna Ai'nin seslendirmeninin Nozomi Kasuga olduğu resmî olarak doğrulandı.

One Piece'ten Ace'in geçmişini anlatan 2 roman var, bu romanlar mangaya uyarlanıyor, çizer de Dr. Stone'un çizeri Boichi.

Interspecies Reviewers'ın mayonez kutusu baskılı ürünleri satışa çıktı. Çünkü neden olmasın?

Meddya

BAHAR SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

2 sezondur "yeni serilerde iş yok, devam serileri güzel" muhabbeti yapıyordum, nihayet bu sezon döngüyü kırıyor ve bir sürü kaliteli yeni seriyle geliyor. Aşağıya sığmayan Gleipnir ve Kakushigoto da var hatta son derece izlemeye değer, onları da ilgilerinize sunarım. Ve de tabii bir de Kingdom'ın yeni sezonu var seinen sevenler için.





APPARE-RANMAN

Bildiğiniz 1800'ler Amerika'sı. Kovboylar, kızılderililer, barlar, tramvaylar falan var. Ama olay aşırı abartılı retro-fütüristik otomobillerin yarışı üzerine kurulu! Çok tutmamasına şaşırdığım serilerden, bayağı güzel halbuki.

FRUITS BASKET (SEZON 2)

İlk sezonu son yıllarda izlediğim en başarılı günlük hayat animesiydi Fruits Basket'in. İkinci sezon da aynı güzellikle devam ediyor. O kadar naif ki animeyi fanusa koyup kötü gözlerden korumak istiyorsunuz.





GHOST IN THE SHELL: SAC_2045

Özlenen isim Stand Alone Complex beklenmedik bir temayla ve beklenmedik bir formatta geri döndü. Önceki SAC'lerin yıllar sonrasında, biraz post-apokalitiğimsi bir dünyadayız ve Binbaşı Kusanagi ve ekibi ajanlığı bırakmış, Amerika'da paralı askerlik yapıyor ama tabii derin komplolara girmeleri uzun sürmüyor. Yeni 3D görselliğe alışmak biraz zaman alsa da seri GitS ruhuna sahip.

HAMEFURA

Kızımız kendisini daha önce oynadığı romantik bir görsel romanın içinde buluyor ama şöyle bir detay var; başkarakter olarak değil, romanın baş kötüsü olarak! Başkarakter iyi sona ulaşırsa sürgün edilecek, kötü sona ulaşırsa ölecektir. Aşırı basit, aşırı sevimli, eğlencelik bir seri.





TOWER OF GOD

Hafızasını yitirmiş, gizemli güçleri olan emo bir oğlanımız var, kendisini katılımcıların her katında farklı bir sınava tabi tutulduğu bir kulede buluyor ve en tepeye, her şeyin mümkün olabileceği yere ulaşmaya çalışıyor. Karakterleri de her katta karşılaştığımız sınavlar da ilgi çekici.

KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR (SEZON 2)



Sezonun en popüler animesinin bir romantik komedi olması alıştığımız bir şey değil, hep o Chika Dance videosu sayesinde bence :) "Romantik komedi yapalım ama Death Note gibi olsun" diyen yapımcılara da hayatta sağlık, mutluluk, başarı dileklerimi iletiyorum.



SING "YESTERDAY" FOR ME

Durgun, romantik ve adından da anlayabileceğiniz üzere bir şekilde nostaljik de bir seri. Sıradan insanların, sıradan duygularının yarattığı kafa karışıklıklarının içinden çıkmaya çalışması sizin kulağınıza nasıl geliyor bilmiyorum ama ben böyle serileri çok seviyorum.

BNA

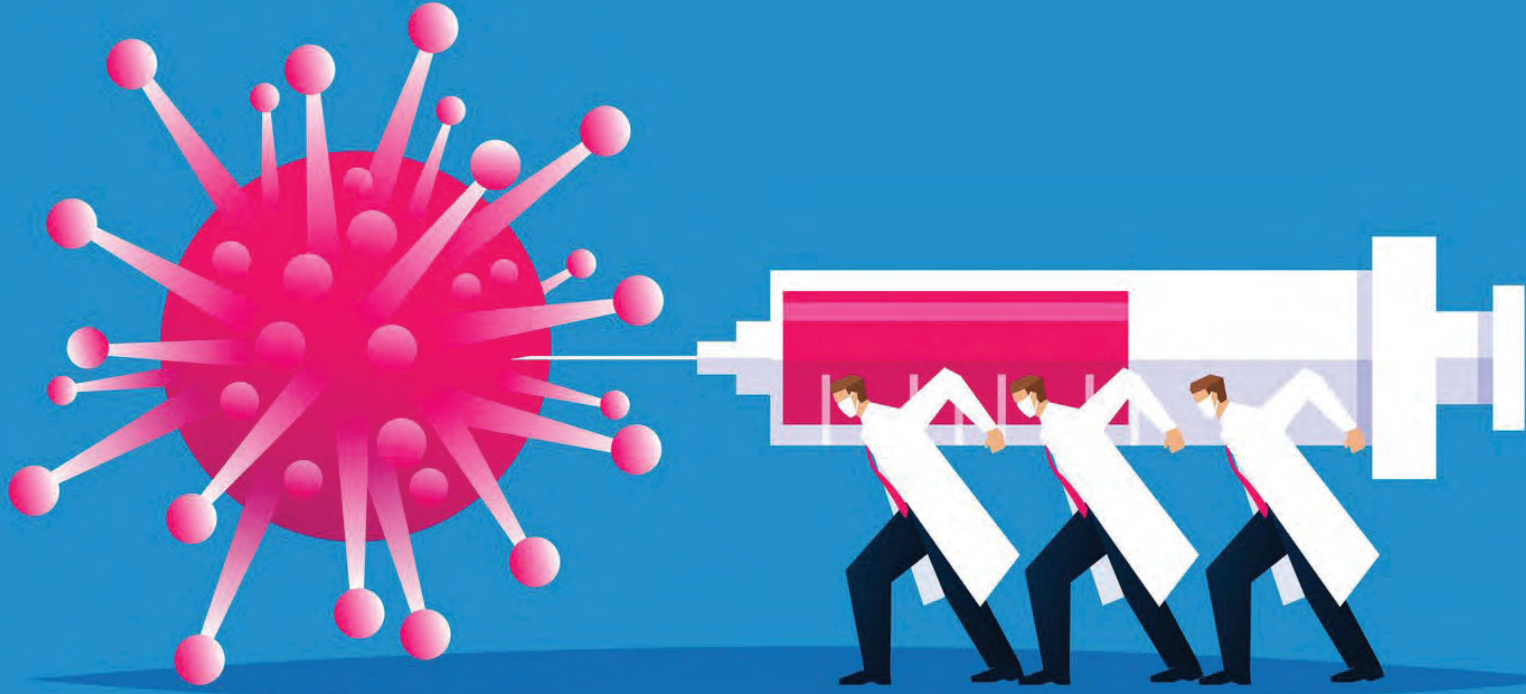
Yapımcı stüdyo Trigger'ın bütün serileri Gurren Lagann kadar mükemmeldir denemez ama ne yaparlarsa yapsınlar içinde acayip bir enerji oluyor (Darling in the Franxx, Kill la Kill, Little Witch Academia vs.) Brand New Animal da aynı şekilde, mükemmel değil ama izlemesi çok zevkli.



FOOD WARS (SEZON 5)

Aslında bunca yıldır devam eden hikâye 4. sezonla sonlanmıştı, seri orada bitebilirdi ama son bir sezon daha var. Çok gerekli miydi? Değildi ama öte yandan bizimkilerin Elite 10 olmasından sonra hikâyenin bitmemesi, onları bu yeni konumlarında da biraz izlemek güzel bir his yine.





CORONA AŞI ÇALIŞMALARI

GÜLHİS: Covid-19 hâlâ tüm dünyanın gündemindeki en önemli madde ve bir süre daha bu şekilde kalmaya devam edecek gibi görünüyor. Yine de son zamanlarda konuşmalar normalleşme sürecine yakında geçilip geçilemeyeceğine doğru kaymaya başladı. Anlıyorum inanın evde kalmaktan ben de bıktım, iki aydır silme evdeyim ama tek derdimiz evde kalmak olsun. Öbür tarafta bir de aniden işinden olanlar, tam tersi zor şartlar altında çalışmak zorunda olanlar var. Sağlık çalışanlarından bahsetmiyorum bile.

Her ne kadar evde kalma sürecinde vaka sayılarında bir miktar azalma görülse de, gerçek şu ki Covid-19'un hâlâ kesin bir tedavisi yok. Ve şu noktada her ne kadar yeni vaka sayıları düşüşe de geçse, hayatın normale dönmesi mümkün değil.

Bu normale dönüş sürecini hızlandırabilecek en önemli şey de, tedavinin yanı sıra, bir aşının bulunabilmesi.

İHSAN A.: Valla gündemde ne yazık ki uzun bir süre daha kalacak gibi cidden. Aşı konusunda haklısın ama aşının kendisi çok ama çooook uzun bir süreç. Zira önce aşı bulunacak da, hayvanlarda denenecek de, en son sıra insanlara gelecek. İnsanlarda kısa vadede herhangi bir olumsuz yan etki görülmemesi de aşının %100 güvenli olacağı anlamına gelmiyor, zira bazı etkiler uzun yıllar sonra da ortaya çıkabilir.

GÜLHİS: Bir tedavi yöntemi olmaması aşı çalışmalarının karşısındaki en büyük engellerden biri. Normalde aşıların nasıl çalıştığını aşağı yukarı hepimiz biliyoruz. Vücuda virüsün tamamen etkisiz ya da çok zayıf bir hali enjekte edilerek bağışıklık sisteminin virüsü tanıması ve ona karşı antikor üretmesi sağlanıyor. Bu şekilde de eğer virüsle temasa geçerseniz bağışıklık sisteminiz onu bertaraf edebiliyor.

Aşının test edilmesi sürecine geçtiğimizde tedavi olmaması, test amaçlı aşılanan bireylerin hastalığa açık olduğu ve aşının işe yaramaması durumunda da tedavi edilemeyeceği anlamına geliyor. Buna rağmen Oxford'da 800 kişilik bir grupla insanlar üzerinde aşı deneylerine başlandı. Seattle'daki Kaiser Permanente araştırma kliniğindeyse virüsün Covid-19'a yol açmayacak küçük bir genetik parçası insanlara enjekte edildi. Şu ana kadar hiçbir araştırmadan olumlu bir sonuç çıkmış değil.

İHSAN A.: Bir diğer konuşulan husus da bir aşı bulunsa dahi, bunun paylaşımının nasıl olacağı. Açıkçası aşıyı bulan ülkelerin bunu önce kendi vatandaşlarına sağlayacağı ve muhtemelen demokratik şekilde bir dağılım olmayacağı konuşuluyor. Hatta geçen haftalarda Corona aşısını Afrika'da denesek mi diye tartışan Fransız doktorları düşününce insan pek iyimser olamıyor.

GÜLHİS: Geçmiş salgınlara bakarsak, örneğin Domuz Gribi H1N1 zamanında ilk aşıyı Avustralya üretmişti ve kendi insanlarını aşılamadan aşının ihracatına başlamamıştı. Ki bu noktada açıkçası ben hangi ülke bulursa bulsun bu yaklaşımın değişeceğini düşünmüyorum.

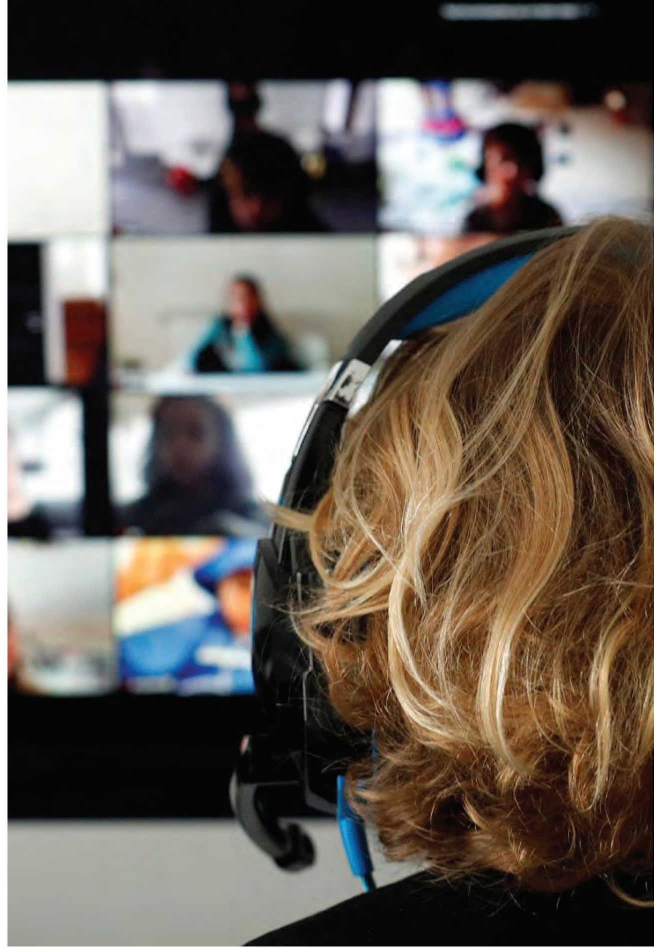
Bir aşının bulunması durumunda bir de herkese yetecek kadar üretilebilmesi, insanlara ulaştırılması ve fiyatı konusu var.

İHSAN A.: Yani özellikle aşının herkese yetecek kadar üretilmeyeceğine, üretilse bile herkese ulaşmayacağına adım gibi eminim. Biraz karamsar konuşuyorum farkındayım ama sonuçta hâlâ 2 milyar kadar insanın temiz suya dahi düzenli erişiminin olmadığı bir dünyada yaşıyoruz. Öte yandan uzmanların söylediğine göre nüfusun yaklaşık %60-70'inin aşılanması gerekiyor ki salgın kontrol altına alınabilsin. Neler olacağını kestirmek güç ama insanlık olarak bugüne kadarki sicilimiz pek parlak değil. Bilmiyorum sanırım çok moral bozuyorum, belki sen birkaç iyimser cümleyle kapanışı yapmak istersin :)

GÜLHİS: İçinde bulunduğumuz durum söz konusu olunca maalesef olaya pozitif yaklaşmak biraz zor elbette. Fakat eğer araştırmacılara gereken destek verilir, bir aşı üretildiği takdirde de karantina kuralları bozulmaz ve aşının yayılması beklenirse gerçekten bu en iyi senaryo olacaktır diye düşünüyorum.

Bu Zoom nereden çıktı yahu?

Resmimi çekip kameranın karşısına koysam çakarlar mı?



Görüntülü konuşma deyince benim aklıma ilk Skype geliyordu açıkçası. Ki şu zamana kadar da gayet işimizi görüyordu Skype, Zoom da nereden çıktı diye düşünmeden edemedim. Ki karşılaştırdığımda anladığım kadarıyla Skype'ın eksik kaldığı tek nokta katılımcı konusunda Zoom'dan eksik kalması. Skype 50 kişiye, Zoom'sa 100 kişiye kadar izin veriyor.

İnanın tam olarak ilk kimin kullanmaya başladığını, kimin bu bomba pazarlama hamlesini gerçekleştirdiğini bir türlü bulamıyorum fakat Zoom karantina süreciyle birlikte birdenbire en çok kullanılan görüntülü konuşma mecrası haline geldi.

Ve sonrasında sıkıntılar başladı. Kişisel Zoom ID'sini yanlışlıkla ya da düşünmeden paylaşan, Zoom'un güvenlik önlemlerini kullanmayan insanların konuşma kodlarını tahmin edip görüşmelerine sızan troller ortaya çıkmaya başladı. O kadar çok gerçekleşti ki bu olay, Zoombombing diye bir isim bile taktılar. Sonra ortaya çıktı ki Zoom'un uçtan uca şifreleme sistemi de aslında tam olarak da uçtan uca şifreleme kadar iyi çalışmıyormuş.

Zoom'u güvenli kullanabilmenin yolu hem görüşmeleri ID ve şifre gerektirecek şekilde açmak, hem de "bekleme odası" özelliğini kullanarak katılımcıları tek tek görüşmeye kabul etmekten geçiyor. Yine de çok hassas konuları Zoom üzerinden konuşmamak daha sağlıklı belki de. ■ GÜLHİS



Google ve Facebook reklam gelirlerini paylaşacak!

Avustralya bir ilki gerçekleştirmek için ilk adımları atıyor

AdBlock kullanıyorsanız bilgisayar başında çok da farkına varmıyorsunuz aslında ama neredeyse her sitede bir GoogleAd reklamı var. Hani şu ne hakkında konuşursanız onu gösterenlerden. Instagram'ın da Facebook'a ait olduğu ve neredeyse her 8-9 postta bir reklam gösterdiği düşünülünce ne kadar ciddi bir reklam gelirinden bahsedildiğini fark ediyorsunuz.

Avustralya geçtiğimiz sene aslında Google ve Facebook'a "siz kendinize bir yönerge belirleyin, bir kısmından feragat edin şu gelirlerin" demişti. Fakat medya devleri bunu yapmadı tabii ki. Şimdiyse beklemekten bıkmış olan Avustralya hükümeti kendi Rekabet Kurumu'na bir yasa tasarısı hazırlama görevi verdi. Hazır olur olmaz da yürürlüğe geçirmeyi planlıyor.

Google ve Facebook'un Avustralya'da internet reklam gelirlerinin üçte birine sahip olduğu düşünülürse bu gerçekten çok kıymetli bir hareket. Hem parasal bakımdan hem de kendi tıklamalarından gelir elde edemeyen web siteleri ve medya sağlayıcıları açısından. ■ GÜLHİS

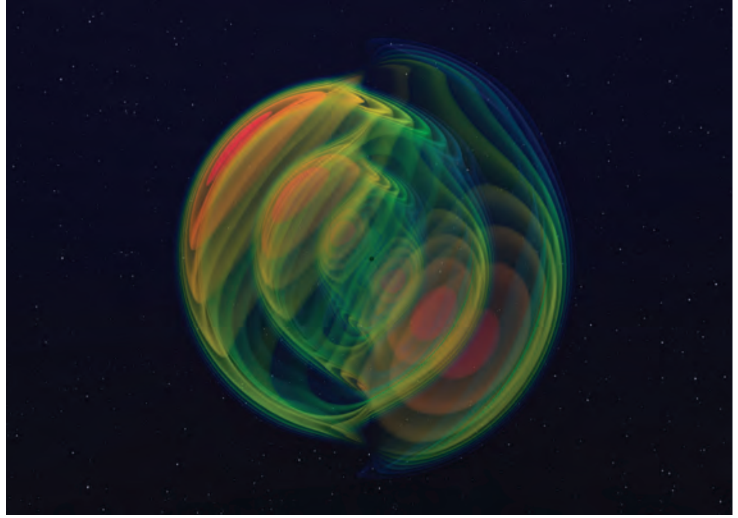
Kütleçekimsel dalgalar ilk eşitsiz karadelik çiftini açığa çıkardı

Biri büyük, biri küçük: LIGO ve Virgo!

Çarpışması ilk olarak 12 Nisan 2019'da gözlemlenen bu çift, bu kadar büyük boyut farkına sahip ilk karadelik çifti. Bu cins çarpışmalar boyut olarak birbirine yakın olan karadelikler arasında gerçekleşiyor fakat bu gözlemden önce bilim insanları, biri büyük biri küçük iki karadeliğin birlikteliğinin mümkün olup olamayacağı ya da bunun ne kadar nadir bir şey olduğu hakkında pek bilgiye sahip değillerdi.

Bu karadeliklerden birinin kütlesi Güneş'in otuz katıyken, diğeri sadece Güneş'in sekiz katı kütleye sahip. Bu ikili ne cins karadeliklerin bir araya geldiğini araştırmak, çiftlerin nasıl oluştuğunu ve kütleçekimsel dalgaların doğasını anlamak konusunda bize daha çok ipucu verecek.

Araştırmacılar aynı zamanda bu yeni oluşum için Einstein'ın İzafiyet Teorisi'ni yeniden test ettiler ve teorinin bu birleşmeler için de doğru olduğunu kanıtladılar. ■ GÜLHİS



Rüyaları kontrol etme vaadi

Kalk yerine yat hadi

Uyku hayatımızın üçte birini kaplıyor ve dolayısıyla bu esnasında gördüğümüz rüyalar üzerinde kontrol sahibi olma isteği yeni bir şey değil. Üstelik bu konuyla ilgili 2017'de MIT bünyesinde kurulmuş bir Rüya Lab (Dream Lab) mevcut. Buradaki araştırmacılar da insanın rüyalarını şekillendirme, hatta direkt kontrol etme imkânı sağlayacak eldiven benzeri, giyilebilen bir cihaz geliştirme çabası içinde.

Cihaz kabaca üzerindeki sensörlerin yardımıyla kullanıcının uykunun hangi aşamasında olduğunu tespit ediyor ve buna göre birtakım işitsel işaretler vererek rüyayı şekillendiriyor. Mesela deneylerden birinde deneklere önceden kaydedilmiş bir mesajla "kaplan" kelimesi söylenmiş. Gene aynı laboratuvarda çalışan başka bir doktora adayı da iki sene önce kokuyla çalışan başka benzer bir cihaz geliştirmiş. Her ne kadar rüyaları kontrol etme fikri kulağa hoş gelse de, bazı bilim insanlarıysa onları ele geçirmektense onlardan bir şeyler öğrenmenin daha faydalı bir yol olabileceğini düşünüyor. ■ İHSAN A.



Pentagon tarafından yayınlanan UFO görüntüleri

E daha geçen sonbahar gördüğümüz videolar bunlar?

Geçtiğimiz sonbahar bu sayfalarda Amerikan donanmasının internette dolanan birtakım UFO videolarının gerçekliğini kabul ettiğine dair bir haber girdiğimi hatırlıyorum. Bu ay da Pentagon aynı videoları, yaptıkları inceleme sonucunda herhangi gizli kalması gereken bir bilgi içermediği anlaşıldığından ve yanlış anlamaları, kavram karmaşalarını ve olası bilgi kirliliğini önlemek adına 'tekrardan' paylaştı.

Yani aynı videoları bu sefer Pentagon'un sanki yeni bir şey olmuşçasına paylaşması ne işe yarayacak çok da anlayamadım. Öte yandan, eski ABD senatörlerinden Harry Reid'in bu videoların buzdağının anca görünen kısmı olduğuna dair bir tweet'i var. Ne diyelim, şeffaflık şart ama bu Pentagon'un açıklaması o da değil. ■ İHSAN A.



RAY TRACING FAYDALI MI? RTX ANLAMLI MI?

Peki ya ışınlar da bizi izleyecek mi?

Nihayet yüksek performanslı Super modelleri ve fiyat düşüşleriyle birlikte, RTX serisi dizüstü sistemlerde de popülerleşecek gibi gözüküyor. İki sene önceki RTX lansmanı sırasında eleştirdiğim fiyatlar normalleşti ve zaman içinde RTX'in faydaları da arttı. Bunda performansa büyük katkısı olan DLSS'in yeni 2.0 sürümüyle birlikte görüntü kalitesinin ve piksel yükseltme seçeneklerinin artmasının da rolü var. Ama açık olalım, eğer GTX yerine RTX tercih ediyorsak bunun asıl sebebi "Real-Time Ray Tracing", yani "Gerçek Zamanlı Işın İzleme"; biz oyuncular için "DXR", yani DirectX Ray Tracing ya da "Vulkan Ray Tracing". Ben yazının kolay okunabilmesi adına bu terimlerden "DXR"ı kullanacağım, çünkü piyasaya çıkan oyunların büyük çoğunluğunda var olan destek bu. Ama unutmayın ki "Gerçek Zamanlı Işın İzleme" API'den, platformdan, cihazdan bağımsız olarak her türlü oyunda karşımıza çıkacak bir gün. Yani Candy Crush'ta neden olmasın değil mi? Amaç kısacası ve en basiti daha gerçekçi grafikler. Gelin geçen iki senede olaylar nasıl gelişti ve bugün hangi noktaya geldik, DXR bugün ne ifade ediyor bir bakalım.

Bakalım bakmasına da aslında yazıyı hiç uzatmayıp en çıplak gerçeği direkt söyleyebiliriz de: Dünyanın en çok beklenen oyunu Cyberpunk 2077, DXR desteğiyle geliyor. Yani Cyberpunk'ı en iyi grafiklerle oynamak için RTX lazım. Bitti, bu kadar. Merak etmeyin ben size uzun uzun anlatacağım tabii ama açık olalım, çoğumuzun fikrini belirleyecek tek gerçek bu olacak. Yaşı yetenler tek bir Half-Life 2'yi oynamak için o zaman nefret ettiğimiz Steam'i nasıl paşa paşa kullandığımızı hatırlar. O en sevdiğimiz oyunu hak ettiği gibi oynayalım da, birkaç ay aç kalsak da olur. O yüzden çoğumuz için bu teknolojiyi kullanma sebebi Cyberpunk olacak. Hatta eminim hali hazırda cihazında DXR desteği olanlar bile ilk defa Cyberpunk'ta ayarlara girip bakacaklar özellik nasıl açılıyor, nasıl kullanıyor diye diye.

Eğer Cyberpunk hayatımıza Gerçek Zamanlı Işın İzleme'yi sokacaksa, buna sahip olmanın tek yolu da NVIDIA RTX olacak. Üzgünüm üst seviyeden vurdum ama gerçek gerçektir. Aaa... evet GTX'e de DXR desteği geldi, RDNA 2'de de DXR olacakmış falan filan... Ama açık olalım RTX dışındaki bir seçenekten DXR açtığınızda performans alma umudunuz var mı cidden? O zaman gelin biz Cyberpunk 2077 için aldığınız NVIDIA RTX kartınızla başka neler yapabileceğinize bakalım.

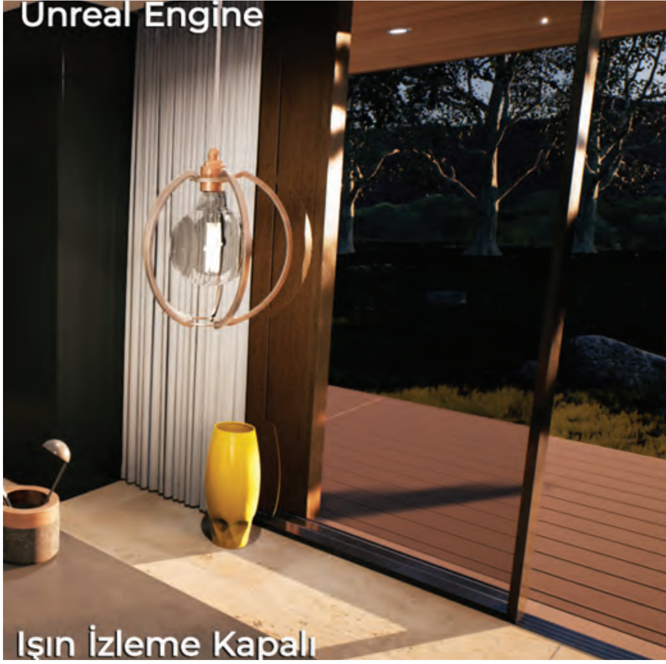
RTX'in çıkışı sırasında birkaç sıkıntı vardı. Birincisi ışın izleme için altyapı desteğinin zayıf olması ve bunun oyunların bu teknolojiyi desteklemesini zorlaştırmasıydı. DirectX 12 Ultimate ve DXR'ın yaygınlaşmasıyla birlikte bu sorun çözülmüş gibi gözüküyor. Sadece Cyberpunk değil CoD: Modern Warfare, Watch Dogs: Legion, Control, Dying Light 2 gibi bir dolu oyunda artık DXR desteği var veya geliyor. Muhtemelen yaz aylarında sanal fuarlarda yeni nesil oyunlar açıklanmaya başladıkça liste hayli uzayacak. Kısacası artık PC'ye çıkan AAA oyunların çoğunda DXR desteğini göreceğiz.







İki resim ilk bakışta çok benzer görünebilir. Ama alan ve objeleri tek tek incelemeye başladığınızda özellikle ışık ve gölgelerdeki doğallık fark yaratmaya başlıyor. Bu farklar bir araya geldiğinde sahnedeki derinlik duygusu değişiyor.





Işın İzleme'nin kendini en net gösterdiği konu şeffaflık ve yansımalar. Rasterization bu ikisinde çok kötü olduğu için oyun geliştiricileri bol cam kullanmayı hiç sevmez. Bu da zamanla değişecek.





Oyunun grafikleri ne kadar basit veya eskiyse ışın izlemenin farkı o kadar net görülüyor. Üstelik Minecraft RTX ışın izlemeyi efekt olarak kullanmıyor, grafikler tümüyle ışın izlemeyle oluşturuluyor (Path Tracing).



Oyunların desteğinin bu denli artmasının bir sebebi de büyük yayıncıların DXR'a yatırım yapmaya hevesli olması. Şimdiden EA, Activision, Ubisoft, CD Projekt gibi çoğu büyük yayıncı bu işe girdi ve bu diğerleri üzerinde de kaçınılmaz olarak baskı yaratacak. Sonuçta kimse teknolojide geri kalmış gözükmek istemez. Ayrıca yeni nesil konsolların ışın izleme desteklemesi de önemli bir baskı unsuru. Yeni nesle oyun yapıyor ama ışın izleme desteklemiyorsan eksik iş yapmış gözükeceksin. Geliştiriciler bunu istemez.

Destekleyen oyun sayısını arttıracak asıl şeyse oyun motorlarının desteği elbette. Sonuçta her geliştiricinin de bu babalar gibi kendi motorunu yazacak gücü yok. Burada da gözler Unreal Engine ve Unity'ye çevriliyor. Bu iki popüler motor da yaklaşık bir sene önce DXR desteğini duyurdu ve her ikisi de ışın izlemeyle yapabileceğiniz temel efektlere sahip. Elbette geliştiricilerin bu fonksiyonları öğrenmesi, uygulaması, o projelerin tamamlanıp piyasaya çıkması vakit alıyor. Ama üzerinden bir sene geçtiğine göre artık sene sonuna doğru bu motorları kullanan daha küçük yayıncıların da oyunlarında DXR desteğini kullanmaya başladığını görebiliriz. Kısacası bu sene DXR'ın bir standart haline geldiğini görmeye başlayacağız.

Gözlerimiz ne fark görecek?

Kısacası oyun desteği açısından DXR için işler yoluna giriyor artık. Ama diğer bir konu destekleyen oyunlarda ne kadar fark gördüğümüz. Bu tamamen geliştiricinin yeteneği ve oyunun yapısıyla ilgili ve bunu tam anlayabilmek için önce çok basit de olsa ışın izlemeyle ne yapabildiğimize bakmalı. Burada temel beş tekniğe odaklanmak gerekiyor:

Ray Traced Shadows: Oyundaki gölgeleri ışın izlemeyle çizerseniz, kısa mesafede keskin ama uzaklaştıkça dağılan gerçekçi keskinlik ve tonlarda gölgeler elde edersiniz.

Ray Traced Reflections: Yansımaları ışın izlemeyle oluşturduğunuzda sadece ışık veya karaltı olarak değil görüntü olarak da yansımalar elde edersiniz ve ayrıca ekran dışında kalan objeler yansımalarda görünebilir.

Ray Traced Global Illumination: Bu teknik ışın izleme kullanarak mekânlarda ışınların yüzeyler arasında yansıyarak doğal bir genel aydınlatma oluşturmasını sağlar.

Ray Traced Ambient Occlusion: Mekândaki yaygın ışığın objelerle nasıl etkileşeceğini belirleyen bu teknik, ışın izlemeyle yapıldığında özellikle kıvrımlı, katlı, kenarları olan objelerin daha gerçekçi ve daha doğal derinliğe sahip görünmesini sağlar.

Ray Traced Translucency: Cam gibi saydam yüzeylerin ışık geçirgenliğini eğer ışın izlemeyle hesaplarsanız çok daha gerçekçi ve yansıma ve saydamlığı doğru dengeleyen görüntüler elde edersiniz.

Bu tekniklerin nasıl çalıştığını, nasıl göründüğünü ve detaylarını Unreal Engine'in şu sayfasında detaylı görebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-151-unreal

Şu ana kadar DXR desteğine sahip olan oyunlar genelde bu beş teknikten birini veya birkaçını kullanıyor. Hepsini kullanmaları performans sebebiyle her zaman mümkün olamayabiliyor. O yüzden de DXR'ın grafik kalitesine farkı hangi teknik seçildiğine

ve nasıl uygulandığına göre değişebiliyor. Öncelikle oyunda bu tekniklerden hangisi veya hangileri kullanılmış ve bunlar oyuna ne kadar uygunlar çok önemli.

Diğer bir önemli konu da sizin donanımınızın bu efektleri ne kadar kaldırdığı. Çünkü ışın izlemenin klasik rasterizationdan bir farkı çok ciddi şekilde ölçeklendirilebilmesi. Yani sizin ışınları ne kadar izlemek istediğiniz performansı ciddi etkiliyor. Eğer ışınları iki kere sektirirseniz farklı, beş kere sektirirseniz farklı grafik kalitesi ve performans alıyorsunuz. DXR destekli çoğu oyunun ayarlarında gördüğümüz düşük, orta, yüksek seçenekler bunu ifade ediyor. Elbette siz istediğiniz kartla istediğiniz ayarı seçebilirsiniz, ama optimal fps değerlerine göre ayarlandığında RTX 2060 ile RTX 2080 Super'in aynı sahnede vereceği görüntü arasında büyük fark olacaktır. Bunu özellikle ışın izlemeyi üç boyutlu tasarımda kullananlar çok iyi bilir. Bir sahne çizersiniz, sonra kaliteli olsun diye çekersiniz ayarları sonuna dek, ışınlar seksin de seksin, pürüzler, noktalar azalsın da azalsın. İki saat sonra gerçek yüzünüze vurur, çizimi iptal edip insan gibi ayarlarla bir daha başlatırsınız. Işın izlemenin desturu da budur: Ne kadar ekmek, o kadar köfte.

Bütün bunları değerlendirince ışın izleme ilk çıktığında elimizdeki örneklerin ne kadar zayıf olduğunu tekrar görüyoruz. Özellikle Battlefield V, "DXR nasıl kullanılmamalı" konusunda bütün sektöre iyi bir ders oldu. Sadece yansımaları kullanan oyun bunun da hakkını çok veremiyordu. İlk olarak Metro Exodus'la birlikte ışın izlemenin farkını, faydasını gördük ama o da sadece genel aydınlatmada kullanıyordu teknolojiyi.

Işın izlemenin hakkını gerçekten veren ilk oyunumuzsa Control oldu. Bana sorarsanız DXR bize ne katar diye düşünürken bakılması gereken oyun da bu. Çünkü diğerlerinden farklı olarak Control tam beş farklı ışın izleme tekniğini bir arada ve iyi kullanıyor. Bunlar yukarıda saydıklarımız değil, çünkü oyun Remedy'nin kendi geliştirdiği motoru kullandığından biraz daha farklı kullandığı teknikler. Ama gerçek anlamda ışın izleme kullanarak harika grafiklere sahip olan ilk oyunu Control olarak görmek çok da yanlış olmaz. Hatta oyun tüm geliştiriciler için de bir anlamda ders niteliğinde ve Control'le birlikte DXR'ın sadece yaygınlığı değil, verdiği katkı da artacak gibi görünüyor. Control hangi teknikleri nasıl kullanıyor burada uzun uzun anlatmayacağım ama özellikle İngilizcesi olanlar bu konuda NVIDIA'nın hazırladığı şu makaleden bütün detaylarını görebilirler: tinyurl.com/ogz-151-control

Eski oyunlara yeni can

Tabii DXR'ın diğer bir ilginç kullanımı da grafiklerinin içi geçmiş oyunlara yeniden can vermek. Bu konuda Quake II RTX ve Minecraft RTX mutlaka dikkatinizi çekmiştir. Sonuçta bu ışın izleme teknolojileri doğru kullanıldığında o kadar çarpıcı ki eski oyunların düşük poligon ve dokularını bile bambaşka gösteriyor. Bir sürü oyunun yeniden yapıldığı bu dönemde, bu imkana sahip olmayan oyunlar için muhteşem bir fırsat bu. Eğer yapımcılar oyunlarını DX12 uyumlu hale getirip DXR eklerlerse yeniden piyasaya sürme şansına bile sahip olabilirler.

Aslında bunu yakında kendimiz de yapabileceğiz gibi. Mesela Skyrim'i, GTA 5'i veya Witcher 3'ü ışın izleme desteğiyle oynamak istemez misiniz? Çünkü eski oyunları canlandırmada çok kullanılan ReShade (reshade.me) yazılımına da ışın izleme desteği kapıda. Henüz beta aşamasında olan ve sadece Patreon destekçileriyle paylaşılan mod (patreon.com/mcflypg) dilediğiniz her oyuna ışın izleme desteği eklemenize olanak verecek. Etkisi elbette ki oyun geliştiricilerinin yaptığı kadar değil ve RT çekirdeklerini kullanamadığından performansı zayıf. Ama bana sorarsanız DXR'ın en güzel kullanımlarından biri olabilir bu fikir. NVIDIA benzer bir özelliği GeForce Now ve Experience'a eklese ve eski oyunlardaki derinlik verisini kullanarak Ray Traced Ambient Occlusion tekniğini uygulasa tam anlamıyla bir çığır açar.

Işın izleme ve DXR dünyasındaki gelişmeler bu şekilde işte. Daha uygun fiyat, daha çok özellik, daha yüksek performans, daha çok oyun desteği... Günden güne RTX serisinin lansmanda vaat ettikleri hayata geçmeye başladı. O yüzden artık aradaki farkı verip de RTX almak anlamlı bir yatırım haline geldi diyebiliriz. Ama zaten Cyberpunk geliyor, hepimiz kesemiz yettiğince ve yettiğinde paşa paşa alacağız nasıl olsa =)





Renk ve dokular kalktığında iki metot arasında gölge ve ışık anlamında ne kadar fark olduğunu daha net görüyorsunuz. Özellikle kumaş gibi yumuşak kıvrımlı objelerde.

Piksel Günlükleri

Kimlik

Geçenlerde iş için Almanya'ya giden bir arkadaşım yerel bir kütüphanede gördüğü ilginç bir şeyi paylaşmış. Kütüphanede eski-yeni birçok video oyunu var ve bunları 15 günlüğüne kiralayıp oynadıktan sonra geri getirebiliyorsunuz. Aslında pek çok Avrupa ülkesinde olan bir şeymiş bu, ama bizim için hayli ilginç tabii.

Eskiden her hafta VHS kaset kiraladığımız bir dükkân vardı. Hani şu kaset kiralayacağın zaman kimliğini bırakıp kaseti getirince geri aldığın dönemler, 90'ların ortaları. Hiç unutmuyorum, artık samimi olduğumuz dükkân sahibi bir kutu dolusu kimlik ve ehliyet göstermişti "bak abi, bunlar kaset kiralayıp geri getirmeyenlerin kimlikleri" diye. Abartmıyorum en az 40 tane kimlik vardı içinde. Çocuk halimle bile inanamamıştım insanların kıytırık bir video kaset için kimliklerini bırakıp gittiklerine.

Girişte anlattığım sistemin ülkemizde de olduğunu düşünsenize. Yeminle 1 ay içinde tek bir oyun bile kalmaz o raflarda. Benzer şekilde atari kaseti satan dayıları da kazıklarlardı çünkü çocukken. İstediği kaseti alır, plastiğini açıp içine bozuk başka bir oyun koyar, sonra da bu çalışmıyor diye götürüp yerine başka bir kaset daha alırlardı. Neden bilmiyorum tamahkarlık ruhumuza işlemiş bir şekilde.

Bir kaset için kimliğimizden mi vazgeçiyoruz, yoksa bu şekilde gerçek kimliğimizi mi gösteriyoruz dersiniz... ■ EMRE S.



KONSOL

BANDAI HET

SNES'in oyunları, Gameboy'un taşınabilirliği

Köşenin takipçisiyseniz Bandai'nin konsol pazarında defalarca kez şansını denemesine rağmen istediği sonuçları pek de elde edemediğini iyi biliyorsunuzdur. Arcadia, Playdia, hatta Wonderswan gibi pek çok örnek sayabiliriz. Bu ay da zincire hiç çıkmamış başka bir halka ekleyeceğim: Bandai HET (Home Entertainment Terminal).

90'ların başları Nintendo için rüya gibi geçiyordu. Oyun tarihini değiştiren NES'in ardından gelen SNES piyasayı kasıp kavuruyor, taşınabilir pazarındaysa Gameboy tarihi farkla liderliğini sürdürüyordu. Nintendo'nun her iki alandaki bu liderliği de konsol yarışından henüz aradığını bulamayan Bandai'nin aklında bir fikir getirdi: Taşınabilir bir SNES yapmak.

1993 Tokyo oyun fuarında tanıtıldı Bandai HET. Nintendo-Bandai ortaklığında yapılan ve dışarıdan bakıldığında devasa bir laptopa benzeyen bu konsol SNES kartuşlarını çalıştırabiliyor, böylece dönemin lideri SNES'i istediğiniz her yerde oynayabiliyordunuz. Ayrıca dahili bir TV alıcısının yanı sıra faks gibi cihazları da kullanabileceğiniz rivayet edilen eklenti girişleri de vardı.

Lakin fuardan sonra ne oldu bilinmez, Nintendo sessiz sedasız biçimde konsolun fişini çekti ve HET'ten bir daha da haber alınamadı. Belki de Gameboy'a bir rakip yaratma fikri akıllarına pek yatmamıştı. Ama dönemin koşulları göz önüne alınırsa HET şarjlı çalışma süresi hayli kısa bir konsol olacaktı belli ki. İnanın konsol hakkında başka da hiçbir bilgi yok zaten. ■ EMRE S.





SEGA VS ACCOLADE DAVASI

Zoraki Geliştirici

Konsol geliştirmek ve üretmek oldukça maliyetli bir iştir. Bu yüzden çoğu konsol (en azından çıkış döneminde) zararına satılır ve konsol geliştiricisi kazancını konsol için çıkan oyunlardan pay alarak sağlamaya çalışır. İşte Sega da bu yolu izliyor, Sega Genesis konsolu için üretilen lisanslı oyunların satışından kartuş başına 10-15 dolar arası bir para alıyor ve yapımcı firmanın da başka konsollara oyun üretmesine müsaade etmiyordu.

Tabii oyun geliştiricileri için de maliyetleri hayli arttıran bir anlaşmaydı bu. Genesis'e bazı oyunlarını çıkartmak, ancak bu maliyetten de kaçmak isteyen Accolade firması da alternatif yollar düşünmeye başladı. Bir konsol ve üç tane de oyun satın alarak hemen tersine mühendislik çalışmalarına başladılar ve kısa süre sonra sonuç elde etmeyi başardılar: Sega'yla anlaşmadan ürettikleri Ishido oyununun kartuşları konsolda çatır çutur çalışıyordu.

Gelgelelim durumu kısa sürede fark eden Sega, konsolun üçüncü versiyonuna TMSS isimli yeni bir koruma sistemi koydu ve oyun fuarında Ishido kartuşunun bu sistemde çalışmadığını göstererek Accolade'e gövde gösterisi yaptı. Ne var ki Sega'nın artistliği çok uzun sürmedi, zira Accolade kısa süre içerisinde bu koruma sistemini aşmanın da bir yolunu buldu. Sega'ya artık mahkeme yolu gözükmüştü.

Tarihler 1991'i gösterdiğinde telif hakları ihlali ve haksız rekabet iddiasıyla Accolade'ye dava açtılar. Mahkeme de Accolade'in Sega'ya telif ödemeden haksız kazanç elde ettiği ve bu kartuşların firmanın kazançlarına zarar verdiği hükmüne vararak Sega'yı haklı buldu.

Lakin davayı temyize götüren Accolade gidişatı tersine çevirmeyi başardı. Zira parasını ödediğin bir konsolu parçalayıp tersine mühendislik yapmak kişisel kullanım haklarına giriyordu, ayrıca Accolade oyunlarında hiçbir lisanslı Sega markasını kullanmıyordu. Zaten bu oyunların satışının Sega'nın gelirlerini azalttığına dair hiçbir somut kanıt da yoktu. Nihayetinde Accolade haklı bulundu ve süreç aynen devam etti.

Bu davanın video oyunları tarihindeki yeri büyüktür, zira video oyunlarında tersine mühendislik ilk kez yasal açıdan ele alındı ve bu dava pek çok benzer davaya da referans olarak gösterildi. Peki Sega ve Accolade'a ne mi oldu? Onlar da sürecin her iki tarafa da zarar verdiği konusunda hem fikir oldular ve Accolade 1993 yılında Sega için resmî bir oyun geliştiricisi haline geldi. ■ **EMRE S.**

TERSİNE MÜHENDİSLİĞİN KİŞİSEL KULLANIM HAKKINA GİRDİĞİNE KARAR VERİLEN DAVA

BENEATH A STEEL SKY

Broken Sword'a Bir Kala

M. İHSAN TATARİ

Yanlış hatırlamıyorsam 2000'li yılların en bi' başlarıydı. Bilgisayarımın 2 MB'lık S3 Virge ekran kartı (evet, ne var?) artık yeni oyunları kaldırmadığından, e ben de öğrenci olduğumdan çareyi emülatörlere ve abandonware oyunlara dadanmakta bulmuştum. Mecburi istikametin Home Of Underdogs'u gösterdiği yıllardı anlayacağınız. İşte ilk kez o sıralarda karşılaşmıştım Beneath A Steel Sky'la. Ücretsiz olmuştu. Kendimi bildim bileli tıkla-yönet tarzındaki macera oyunlarının hastası olmama rağmen bu oyunu daha önce hiç duymamıştım ama grafikleri ve konusu beni âdeta büyülemişti. Oyunun Broken Sword'un yapımcısı Revolution Software'e ait olduğunu öğrendiğimdeyse yaşadığım şaşkınlığın ve mutluluğun haddi hesabı yoktu. Böylece balıklama dalmıştım maceraya.

Ama dalış harbiden de balıklama olmuştu hani. Oyuna başlar başlamaz, daha neredeyse saniyesinde helikopterle kocaman, fütüristik bir şehre çakıldım. Derken enkazın içinden uzun boylu, yapılı ve siyah pardösülü bir adam çıktı sürünerek. Her hâliyle "ben esas oğlanım" diye bağırıyordu anlayacağınız. Onu asker görünümlü birkaç güvenlik görevlisi takip etti ve hemen bizim elemana ateş etmeye başladılar, o da erkekliğin onda dokuzluk kuralına sığınarak tabanları yağlayıverdi. Ne oluyoruz, neredeyiz, neden bize ateş ediyorlar, sen kimsin, kim bunlaaaar? En büyük ki- öhöm! Her şey tam bir muammaydı anlayacağınız.

Meğersem oyunu orijinal olarak satın aldığınızda kutusundan bir çizgi-roman çıkıyormuş ve hikâyenin başını onu okuyarak öğreniyormuşsunuz. Alelade bir çizgi-roman değil ama... Bizzat Watchmen'in çizeri Dave Gibbons'ın ellerinden çıkma bir çalışmadan söz ediyoruz burada. Hatta sadece o değil, oyundaki karakterlerin ve mekân çizimlerinin neredeyse tamamı da ona ait. Tabii o zamanlar orijinal oyun almak falan ülkemizde hak getire. O yüzden ancak yıllar sonra, bu çizgi-roman oyunun GOG versiyonuna bir giriş videosu şeklinde eklendikten sonra öğrenebildim bunları.

Konusunu özetlemek gerekirse, uzak gelecekte dünya çölleşmiş ve geriye kalan tüm nüfus devasa çelik şehirlerde yaşamaya başlamıştır. Bunların en büyüklerinden biri de Avustralya'daki Union City. İnsanlar artık statülerine göre farklı katlarda yaşamaktadırlar ama çoğu distopyanın aksine en üst katlar en zenginlerin değil, fakirlerin ve işçi kesiminin yeridir. Çünkü radyoaktif gökyüzüne ve kirli havaya daha yakın yerlerdir buralar. O nedenle, alışılmışın aksine, elektrik santralleri ve fabrikalar gibi şeyler hep en üst kattadır.

Oyunda Robert Foster adında bir adamı yönetiyoruz. Robert henüz küçük bir çocukken, annesiyle birlikte şehirden ayrılırken (ya da kaçarken) helikopterleri çöle çakılıyor, kazadan sadece Robert kurtuluyor. Şans eseri, o yakınlarda yaşayan Aborjinler onu bulup kurtarıyor ve kendilerinden biriymiş gibi yetiştiriyorlar. "Foster" (evlatlık) soyadını da böyle alıyor zaten. Kahramanımız yıllar içerisinde elektroniğe

çok yatkın biri olduğunu kanıtlıyor ve kendisine Joey adında küçük bir robot tasarlıyor. Joey'nin özelliği, kişiliğinin hafıza kartında depolanmış olması. Böylece kartı başka bir robota taktığınızda Joey otomatik olarak o metalik bedene hükmetmeye başlayabiliyor.

Gelgelelim günün birinde bir helikopter dolusu silahlı adam Aborjinlerin köyünü basıp "orada doğmayan, çocukken şehirde yaşayan" birini aradıklarını söylüyorlar ve Nazilerden bozma bu tipler Foster'ı buluncaya dek köyün altını üstüne getiriyorlar. Kahramanımız kendisini büyüten insanlara zarar vermelerini engellemek için teslim olduğundaysa geri kalan herkesi öldürmekten geri kalmıyorlar, sonra da Foster'ı paketleyip helikopterle şehre geri götürüyorlar. Ne ironiktir ki kahramanımızın hayatındaki ikinci helikopter yolculuğu da bir çakılmayla sona eriyor. Böylece oyunumuz da başlamış oluyor.

Cesur Yeni Dünya ve Bin Dokuz Yüz Seksen Dört gibi ünlü distopyalara göndermeler içeren, karanlık bir macera oyunu Beneath A Steel Sky. Yozlaşmışlık, insanın değersizleşmesi, zenginin fakiri ezmesi... Oyun her aşamasında size bu tür mesajlar vermekten çekinmiyor. Hatta ölebiliyorsunuz da. Ama aynı zamanda da Broken Sword serisinde olduğu gibi, bazı karakterlerin saflıkları ve zevzeklikleri sayesinde (sözüm sana George Stobbart) sizi güldürmekten de geri kalmıyor. Özellikle Joey'nin bize yardım etmektense sürekli söylenmesi ve laf sokmaları, ilk kez sigara içen bir adam gördüğünde, "Dikkat et Foster, adamın ağzında bir fünye var!" demesi ya da Robert ona "say hello Joey" dediğinde tüm saflığı/alaycılığıyla "hello Joey" demesi gibi espriler bunca yıl sonra bile hâlâ aklımda.

Oyunun eksiklikleri de yok değil tabii. Özellikle katlar arasında çok git-gel yapmak bir yerden sonra sıkıyor. En alt katlara, yani refah bölgelere ulaştığımızdaysa oyunun karanlık atmosferi etkisini bir parça yitiriyor, görevleri ve bulmacaları mantığın ve konunun dışına çıkıyor. Neyse ki en alt katın daha da altında şehrin en karanlık yüzü karşılıyor bizi. Tüm soruların cevabını bulduğumuz ve oyunun başındaki olaylara bir anda anlam kazandıran gerçeklerle karşılaştığımız bu son kısımlar o kadar iyi ki arada karşılaştığımız, oyun uzatılsın diye koyulduğu belli olan zayıf bölümleri kolayca görmezden gelebiliyoruz.

Dahası, oyunda kafamıza Schriebmann Port adında bir delik açtırıp matrikse girebildiğimiz bölümler de var. LINC denilen ve tüm şehri kontrol eden süper-bilgisayarın içine girip bazı dosyalara erişmemiz ve güvenlik programlarına karşı savaşmamız gerekiyor bu kısımlarda. Shadowrun oyunlarından neredeyse 20 yıl önce hem de... Velhasılıkelam Monkey Island, Grim Fandango ve Broken Sword gibi isimlerden bahsederken adı mutlaka anılası, efsane payesini sonuna kadar hak eden bir oyun BaSS. Dileyelim de önümüzdeki senelerde çıkması planlanan devamı da en az ilki kadar unutulmaz olsun.

Stay vigilant!

NEDEN EFSANE OLDU?



DAVE GIBBONS

BaSS'ın grafiklerinin hâlâ akranlarına nazaran birkaç tık daha iyi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Aradan bunca zaman geçmesine rağmen arka plan çizimleri ve karakterler günümüzde yapılan pikselli macera oyunlarıyla yarışacak cinsten. Ve bunu büyük bir ustaya, Watchmen'in çizeri Dave Gibbons'a borçluyuz. Oyundaki görsellerin %75'ini kendisi çizmiştir. Hatta Broken Sword 1 ve 2'nin yenilenmiş sürümlerinin çizgi roman ve kapak görsellerinde de imzası var. Üstadın, Watchmen'deki çizimlerine büyük hayranlık duyan Charles Cecil'in (stüdyonun kurucusu) teklifini reddetmeyip oyun dünyasında da önemli izler bırakması bizim için büyük bir nimet.

CİDDİ KOMİK

Stüdyonun ikinci oyunu olan BaSS aynı zamanda Revolution Studios'un kendi tarzını bulduğu oyundur. Charles Cecil, Sierra tarzında daha ciddi macera oyunları yapmak isterken ortağı Dave Cummins'se LucasArts tarzında komik yapımlar yapmak ister. İkili bu konu hakkında uzun bir süre tartışır ve sonunda orta yolda karar kılarlar: Ciddi bir konuyu işleyen, karakterler aracılığıyla mizah yapan bir oyun. Sonuç olarak önce Beneath A Steel Sky doğar, onun başarısı da Broken Sword serisini ve George Stobbart'ı doğurur.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



BANANA PRINCE *[FAMICOM / NES]*

7-8 yaşlarındayken kuzenimin getirdiği bir Famiclone kartuşun içinde keşfetmiştim bu oyunu. Oyunun anime-vari tarzına bayıldığımızı, düşmanların tiplerine ve animasyonlara çok güldüğümüzü daha dün gibi hatırlıyorum. İlk turun müziği de abartısız 25 senedir aklımdadır herhalde.

Banana Prince başta da belirttiğim gibi anime-vari, buram buram Japon kafası kokan bir aksiyon/platform oyunu arkadaşlar. Muz cumhuriyetimizin prensi olarak gururlu ülkemizin vakur simgesi olan devasa muzun çalınmasının ardından yollara, pardon adalara düşüyor, her biri ötekinden daha aptal görünüşlü meyve düşmanlara karşı savaş veriyoruz.

Oyunun hayli ilginç bir mekaniği var. Yere ektiğimiz tohumlar fasulye sırığı gibi derhal büyüyor ve bunlara tırmanarak platform bölümlerini aşmaya ya da gizli yerlere ulaşmaya çalışıyoruz. Ayrıca kılıcımız hayli küçük olsa da oyun boyunca açabileceğimiz geliştirmelerle ucundan yıldız falan atabiliyoruz. Bunun yanı sıra ödüllü sorular, topladığımız yüzükleri riske edebileceğimiz bir kumarhane, masaüstü oyunu gibi de pek çok yan oyun var. Grafiklerin de NES standartları için tek kelimeyle harika olduğunu belirtmeliyim.

Ne ilginçtir ki oyunun Japonya haricinde resmi olarak çıktığı tek bölge Almanya oldu. Fakat benim gibi hayranları tarafından yapılan bir İngilizce yaması var, onu kullanarak oynamanızı öneririm. Her tarafı anime kokan, rengarenk ve eğlenceli bir oyun arıyorsanız Banana Prince'i mutlaka deneyin derim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

FINAL FANTASY II *[NES / PS1 / PSP / WS / GBA / Wİİ /AND]*

Tamam arkadaşlar, taş yağmuruna tutmadan önce beni bir dinleyin lütfen. Oyunun 3 farklı versiyonunu bitirmiş biri olarak konuşuyorum burada (PS1, GBA ve PSP). Tamam, oyun seriye Chocobo ve Cid gibi karakterler kazandırdı, o dönemde böyle detaylı karakterlere sahip bir oyun olması önemli, müzikleri cidden harika falan, hepsine katılıyorum ama ya oynanış?

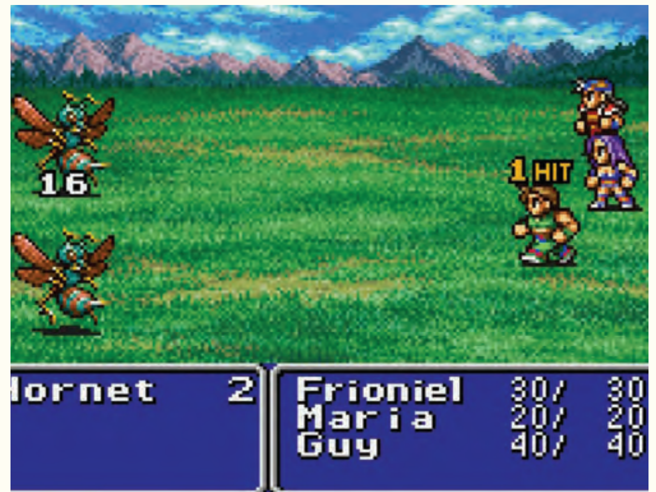
Adamlar seviye atlama sistemine daha ikinci oyunda büyük bir yenilik getirmişler, takdir ediyorum. Bir karakterin hangi özelliğini kullanıyorsanız o özelliği gelişiyor falan. Peki kulağa gayet mantıklı gelen bu sistem oynanışta düzgün işliyor mu? KESİNLİKLE HAYIR! Bütün sorun da burada zaten!

Mesela karakterinizin HP'sinin yükselmesi için darbe alması gerekiyor. Fakat düşmanlar adamlarınıza dengeli bir saldırı dağılımı yapmadığı için birkaç saat sonra şöyle bir tabloyla karşılaşıyorsunuz: Bir karakterinizin HP'si 250 ise ötekinin sadece 20 olması ve bu ikincisinin düşmanlar yanağından her makas aldığında ölmesi. Bu dediğim oyundaki bütün istatistikler için geçerli bu arada.

Peki birkaç saat içinde elinizde dengesiz ötesi ucube bir ekip olunca ne yapmak zorunda kalıyorsunuz tahmin edin? Tabii ki de kendi takım arkadaşlarınıza dalmak! HP'si çok mu düşük? Hay hay, baltayla biraz kafasını yarın düzelir. Ateşe dayanıklılığı mı düşük, kıçına biraz alev topu atın yeter.

Şöyle bir tablo oluşuyor oyunda bir süre sonra: Düşmanlar onları öldürmeye çalışırken birbirini doğramaya çalışan bir ekip. Bir Goblin olarak o görüntüyü hayalinizde canlandırmaya çalışın lütfen. Ne düşünürdünüz?

60'tan fazla oyunu olan bir seride bu sistemin bir daha asla kullanılmamış olması da gereken açıklamayı yapmıştır diye düşünüyorum. ■ EMRE S.





FIRSATLAR ÜLKESİ

[RED DEAD REDEMPTION]

Kanun adamı Edgar Ross tarafından eşi ve çocuğu kaçırılan John Marston, çok uzun zaman önce değil, daha birkaç yıl önce beraber at sürdüğü, ailesi gibi bildiği suç ortaklarını avlamaya zorlandı. Bill ve Javier'i bir şekilde bulup alt etti ama Dutch farklıydı. Sadece diğerlerinden daha zeki ve kurnaz olması değildi Marston'ın Dutch'ı yakalamakta zorlanmasının sebebi. Evet Dutch, Marston'ın asla affedemeyeceği şeyler yapmıştı ama... Dutch yine de farklıydı. Marston onun peşine düşmek istemiyordu. İlk denemeleri de başarısız olmuştu zaten. Marston, Ross'a gidip şansını bir kez daha denemek istedi:

- Ne istiyorsun Marston?

- Ailemi. İstediklerinizi yaptım.

- Hayır yapmadın. Burası fırsatlar ülkesi ve ben sana aileni kurtarma fırsatı sundum ve sen başarısız oldun. Şimdi seni nasıl ödüllendireyim?

- Keşke beni öldürseydiniz.

- Kes bu saçmalıkları koca oğlan. Midemi bulandırıyorsun. Sen ölmek istemiyorsun. Sen hayatına tutunan önemsiz bir yaratıksın, tıpkı bu kasabadaki diğer pislikler gibi. Evet, zor olduğunu biliyorum. Dutch'ı seviyorsun. Sevilesi bir adam. Mantıklı konuşuyor. Şu Doğu'daki pastoral yazarlara benziyor. Tek farkı küçük bir adım fazla ileri gidiyor. Çiçekleri ve hayvanları ve doğayla insan arasındaki harmoniyi sevmek yerine insanları para için kafalarından vurmayı tercih ediyor. Ve onunla aynı fikirde olmayanları. Bak, ben çok zeki biri sayılmam, ancak çiçekleri sevmekle çiçekleri sevmeyen insanları kafalarından vurmak arasındaki metafizik geçiş, biraz fazla büyük bir geçiş. Yani... Kolay. Biz, biz kötü adamlarız. İnsanlara kanunları dikte ediyoruz. Kanunlar kusursuz olmayabilirler, ama aslına bakarsan o kadar kötü değiller. Alternatifinin ne olduğunu söyleyeyim. Çok karışık değil. Alternatifi bir adam ve silahına karşılık başka bir adam. Evet, uygarlık sıkıcı olabilir, ama alternatifi Bay Marston, cehennemdir.

- Ve bu uygarlığı dikte edişin, bu bir insanın çiçeği sevip sevmeme özgürlüğü, veya sözünü ettiğin şey her neyse, bu şey bir adamın karısını ve çocuğunu kaçırmanı gerektiriyor öyle mi?

- Evet biliyorum bazı çelişkiler var. Yalan söylemeyeceğim. Dediğim gibi çok zeki bir insan sayılmam. Neyse, şimdi gidip Bay van der Linde'in işini kendimiz bitirmemiz gerekecek. Bize yardım edecek misin?

- Seçim şansım var mı?

- Aslına bakarsan, hayır.

- Peki deminki muazzam söylem ne içindi?

- Bilmiyorum doğrusu, ama söylemesi kesinlikle iyi hissettirdi.

Edgar Ross, Marston'ın zamanında karşısında durduğu, savaştığı şeyin, medeniyetin ve bu medeniyetin ikiyüzlülüğünün vücut bulmuş hali olduğunu karşısına geçmiş ona açık açık söylüyordu, ve biliyordu ki Marston bu konuda hiçbir şey yapamazdı. Medeniyet; özgürlükler, fırsatlar, seçim şansları konusunda her fırsatta keyifle nutuk çekmeyi çok sever, ama insanlara gerçek bir özgürlük asla sağlamaz, onlara sunduğu alanın dışına çıkmaya çalışanları pençesine düşürür, ve işi bitince de onları kuşuna dizer. Ve Marston bu konuda hiçbir şey yapamazdı. ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

CASTAWAY ON THE MOON

Hayır, bu bir bilimkurgu filmi değil, başlığa aldanıp da öyle sanmayın. Aksine tatlış ama oldukça da acı gerçekleri yüze vuran, tuhaf mı tuhaf bir romantik komedi. Erkek karakterimiz Kim borç batağında bir beyaz yakalı ve daha filmin ilk dakikasında kendini nehre atıp intihar ediyor. Sonra nehrin içinde erişimin yasak olduğu bir adada kıyıya vuruyor ve yüzemediği için de burada bir çeşit Robinson Crusoe hayatı yaşamaya başlıyor. Kız karakterimiz Kim'se (çünkü Kore'de kanun gereği herkesin adı Kim olmak zorunda galiba) 3 yıldır odasına kapalı yaşayan bir hikikomori ve teleskobundan adasında yaşayan Kim'i gözetlerken ikili arasında acayip bir ilişkinin de fitilini yakıyor. Film nefis bir kapitalizm eleştirisi, bolca güldürüp düşündürüyor ama bir erişte yeme sahnesi var ki offf yani... Böğrünüze öküz oturtabilecek kadar iyi oynanmış ve iyi çekilmiş sahne. Kapital çarktan çıktığında insanın nasıl bir özgürlüğe ve iç huzura kavuşup kendini bulduğunu anlatmanın yanı sıra bu yeni kazanılmış özgürlüğün getirdiği sorumlulukları da es geçmeyen, romantik yanı da çok iyi dengelenmiş bir eser var elimizde. Hani böyle kafa yormayan, germeyen, biraz göz mushluklarını açan bir film arıyorsanız kesinlikle öneriyorum, sevmeyene benden bir adet noodle gelsin. **EREN E.**



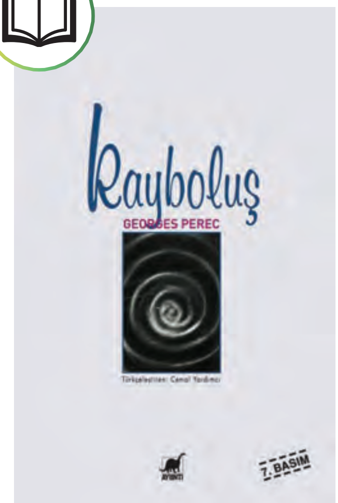


KAYBOLUŞ GEORGES PEREC

Pek sevdiğiniz, çok kıymet verdiğiniz birilerini kaybettiğinizde neler hissedersiniz, hayatınızda nasıl bir boşluk oluşur? Georges Perec bu soruya o kadar anlamlı bir yanıt vermiş durumda ki "böylesine büyük bir kayıp ancak bu şekilde ifade edilebilirdi" demekten alıkoyamıyorum kendimi. Ailesini, özellikle de annesini (ki kitabın orijinal ismi La Disparition, Nazilerin elinde 'kaybolanlar'ın ardından yakınlarına verilen belgenin de adı) kaybetmenin onun üzerinde yarattığı yıkımı sembolleştirmek üzere kaleme aldığı bu eserinde Fransızcada en çok kullanılan harfi, "e"yi hiç kullanmıyor. Bu zorlu bir sınavın altından da gayet başarılı bir şekilde kalkmayı başarıyor. Yine benzer bir meydan okumaya da Türkçe çeviri çalışmasında imza atıldığını görüyoruz; bu eser Türkçeye kazandırılırken de "e" harfi kullanılmamış. Sadece bu yönüyle bile çok kıymetli bir kitap Kayboluş.

Anlatıya gelirsek, renkli bir tablo bizleri bekliyor. Perec, içindeki o muzip çocuğu serbest bırakmayı ihmal etmemiş, birçok şeyi (ve hatta biz okurları) tiye almaktan geri durmuyor. Kitap, uykusuzluk sorunundan mustarip Anton Ssliharf'ın kayboluşunu ve bu kayboluşla birlikte e harfinin de dünyadan kayboluşunu konu edinmekte. Ssliharf, kaybolmadan önce arkadaşlarına notlar gönderiyor ve arkadaşları bir araya gelerek Ssliharf'in kayboluş hikâyesini çözmeye çalışıyor. Biz de kitap boyunca devam eden bu çabaya ortak oluyoruz. Zaman zaman çözüme yaklaştığınızı düşünebilirsiniz, ama dedim ya, Perec, bizleri tiye almaktan da geri durmuyor. **ENGİN**







MOCK & SWEET

Başlığı görünce yüzde yüz eminim ki "Mock & Sweet de neyin nesi?" diye düşündünüz, aklınızda hiçbir şey çağrışmadı. Sonra resmi gördünüz, "laaan, böyle bir şey vardı di mi!!" dediniz, sonra şu satırı okudunuz: "dorit, dorit, mogu, moguuu" ve bir anda çocukluğunuza, bundan belki de 30 yıl öncesine döndünüz (evet farkındayım, hepinizi kendim gibi yaşlı sanıyorum). Ama yine de eminim ki aranızda birkaç kişi "işte adını bir türlü hatırlamadığım çizgi film!" demiştir şu an.

TRT 1'de Tıfıllar ismiyle yayınlanan (tam ismi İri ile Tıfıl) ama bizim Mogu Mogu olarak bildiğimiz bu çizgi film iki köstebek kardeşin hikâyesini anlatırdı. Yeraltından yüzeye çıkan kardeşlerin maceralarını kaçırmadan izler, bir sonraki bölümü iple çekerdik. Yalnız her bölümde acılı sahneler de olurdu, edindikleri arkadaşları ölürdü falan. Yani hem süper, hem acıklı, hem eğlenceli nasıl oluyor tam anlamıyorum ama öyleydi işte. YouTube'da Tıfıllar diye aratıp zamanında yayınlanan CD'yi izleyebilir, dorit dorit diye mırıldanmaya başlayabilirsiniz. ■ **ESER**





SPICE GIRLS

SPICEWORLD

Ne mutlu bana ki ben bir oyuncu olmuşum! Dünyanın en çok satanları listesinde başı çeken Spice Girls'ü PS1 sayesinde öğrendim desem şaşırır mısınız? Simsiyah bir PS1 demo diskinin içerisinde müzik bölümünde Spice Up Your Life, parlak bir cevher gibi duruyordu! Kimi zaman açtığımı ve klipteki hareketleri taklit etmeye çalıştığımı inanılmaz net bir şekilde hatırlıyorum. Bundan daha eğlenceli ve güzel bir müzik olamazdı! Nitekim çok geçmeden Spice Up Your Life'ın bulunduğu albüm Spiceworld'ü ve albümün birbirinden keyifli daha nice parçaya ev sahipliği yaptığını keşfettim.

Albüm o kadar güzel yaşlanmış ki... 1997 yılında çıkış yapmasına rağmen hâlâ aynı hislerle dinlemeyi başarabiliyorum. Hayır, hayır; bu eskiye duyulan özlemden ötürü hissettiğim bir şey değil! Albüm ve tabii ki içerisindeki Never Give Up On The Good Times, Stop, Do It gibi parçalar o kadar evrensel ki 2020'de de gayet keyifle dinlenebiliyor.

Bizim aslında Baby Spice, Ginger Spice gibi takma isimleriyle tanıdığımız Emma, Geri, Melanie Brown, Melanie Chisholm ve Victoria; "baharatlı" bir gruba mensup olsalar da çok "şeker" kızlar. Onların danslarında, albümlerinde bile başka bir tat var. Siz de reddedemezsiniz ki bu elementler başarılı bir müziğin "baharatı" oluyor. Daha fazla baharat şakası yapmayacağım söz ama siz de bana albümü dinleyeceğinize dair söz verin! ■ **CEVDET**

Oyungezer

SAYI: 151 - 2020/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ahmet Furkan Kızılay, ahmetfurkan@oyungezer.com.tr
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


OGZ
www.oyungezer.com.tr